Manual de

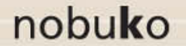
Historia y Arte de América Antigua

Pensamiento y obra

César Sondereguer

Carlos Punta





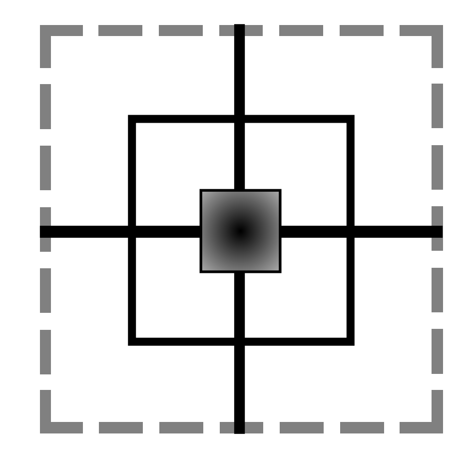


CÉSAR SONDEREGUER CARLOS PUNTA

MANUAL DE

HISTORIA Y ARTE DE AMÉRICA ANTIGUA

INTRODUCCIÓN A SU PENSAMIENTO Y OBRA



nobuko



Mitología, estética, redacción y diagramación César Sondereguer

Historia, mapas, cuadros sinópticos y cronológicos Carlos Punta

Fotografías Melgarejo - Sondereguer

Colaboración Graciela Arbiser

E mail
carlospunta@yahoo.com.ar
csondereguer@sinectis.com.ar

Imagen de Tapa: Portal Tiwa

Diseño de Tapa: Florencia Turek

Digitalización: Ma. Sol Rajch

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina / Printed in Argentina

I.S.B.N. 987-1135-32-7 (impreso)

Octubre 2003

Obras de César Sondereguer

EL MONUMENTALISMO DE AMERINDIA
Búsqueda -Yuchán Buenos Aires 1988

LA PIRÁMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA - Morfoproporcionalidad
Arte al Día Buenos Aires 1989

ESTÉTICA AMERINDIA Editorial eme Buenos Aires 1997

DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo Corregidor Buenos Aires 1998
Gustavo Gili España 2000

ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo
Corregidor Buenos Aires 1998

ARTE CÓSMICO AMERINDIO - 3000 años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación Corregidor Buenos Aires 1999

SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS - Morfoproporcionalidad
EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO-ESCULTÓRICO EN AMERINDIA
Corregidor Buenos Aires 2000

MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA - Tesis Hermenéutica
nobuKo Buenos Aires 2002

MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA
Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO nobuKo Buenos Aires 2002

PENSANDO AMERINDIA - Ensayos nobuko Buenos Aires 2003

MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS - Antología morfológica
nobuKo Buenos Aires 2003

MANUAL DE ESTÉTICA MAYA nobuKo Buenos Aires 2003

Obras en coautoría

CIVILIZACIÓN AMERINDIA - Tipología histórico plástica
Coautor Carlos Punta Corregidor Buenos Aires 1998

AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y las Artes Visuales Precolombinas Coautor Carlos Punta
Corregidor Buenos Aires 1999

CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo Coautor Mirta Marziali
Corregidor Buenos Aires 2001



ÍNDICE

PRÓLOGO
AMERINDIA: VIGENCIA Y FASCINACIÓN

INTRODUCCIÓN
SINOPSIS HISTÓRICA **Poblamiento de América Desarrollo político**
Desarrollo político y socio-económico
Sociedades de la América antigua Cazadores-recolectores del Pleistoceno y Holoceno
Cuadro 1 Evolución Cultural Amerindia Sociedades de agricultores y agropastoriles
Mapa Centros relevantes de la América antigua
Sinopsis de evolución social amerindia
SINOPSIS IDEOLÓGICA **Tipos de pensamientos** ***Metafísico Socio-político Estético***
Científico Práctico Comunicante
Mitología y Cosmovisión
SINOPSIS ESTÉTICA **Clasificación Vocaciones plásticas**
Sistema Analítico
Sistemas Compositivos

NORTEAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
Áreas culturales Mapa Orígenes Cuadro 2

MESOAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
Áreas culturales Mapa Orígenes Cuadro 3
Etapa Arcaica y Período Preclásico
Cultura olmeca Occidente de México Cultura protomaya Período Clásico
Cultura zapoteca Cultura teotihuacana Cultura del Golfo Cultura maya
Período Posclásico Cultura tolteca Cultura maya-tolteca Cultura totonaca
Cultura mixteca Cultura huasteca Cultura tarasca Cultura azteca

CENTROAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
Áreas culturales Mapa Orígenes Etapa Arcaica, Períodos Preclásico, Clásico y Posclásico
Culturas ulua coclé Cuadro 4
Culturas nicarao nicoya chiriqui diquís guanacaste talamanca

SURAMÉRICA Historia, política y sociedad Ideología y plástica
Mapa Período Preclásico Cultura agustiniana Cuadro 5 Andes Centrales
Cultura muisca Culturas sinú y quimbaya Cultura tairona
Tierras Bajas Tropicales
Ecuador Cultura valdivia y chorrera Culturas la tolita y manteña
Andes Centrales Etapa Arcaica
Horizonte Temprano Cultura chavín
Cultura paracas Cultura pucara Horizonte Medio Cultura recuay
Cultura mochica Cultura nasca Cultura tiwanakota Cultura huari
Horizonte tardío Cultura chimú Cultura chancay Cultura inca
Noroeste argentino Mapa Etapa Arcaica y Período Temprano Cultura tafí
Cultura condorhuasi Cultura alamito Cultura ciénaga
Período Medio Cultura aguada Cultura sunchituyoc
Período Tardío Cultura santamariana Cultura averías Período imperial

CULTURAS *Síntesis*
GLOSARIO HISTÓRICO
GLOSARIO ESTÉTICO
CUADROS CRONOLÓGICOS
BIBLIOGRAFÍA *Síntesis* **CURRICULUM**

Los productos de la historia del espíritu están atravesados por una constante que se podría designar con los términos de creación y configuración. Con cierta extensión de los conceptos diríamos que fuera de las puras imitaciones no existe obra humana alguna que no sea al mismo tiempo configuradora y creadora. Así como no nos es dado crear sustancias corporales, sino que toda actividad exterior modifica o transforma elementos físicos dados, así también no existe ninguna actividad o acción espiritual que no presuponga el darse de algunos materiales en cierto modo espirituales. Por otra parte, lo que todavía no ha sido, es decir la transformación o la ulterior configuración de lo dado o lo que se sigue de la peculiar no deducible del individuo, es precisamente una creación. En todas esas operaciones reside un elemento por el cual aumenta, en cierta medida, todo lo que ha sido de antemano hallado y todo lo transmitido, y la unidad de la obra se constituye justamente cuando se siguen configurando esos elementos. es esta peculiar combinación la que hace del hombre un ser histórico. El animal repite sin más lo que su especie ha hecho desde siempre. Por eso cada individuo comienza desde el principio, desde el punto en que también habían comenzado sus antepasados. El hombre, porque no sólo repite, sino que crea lo nuevo, no puede recomenzar continuamente, sino que emplea un material y antecedentes dados en los cuales o en la base de los cuales, se realiza su producto como una nueva configuración. Pero tampoco seríamos seres históricos si fuéramos absolutamente creadores, si nuestra operación creara lo nuevo sin más --seríamos en todo caso suprahistóricos-- o si nos mantuvieramos en absoluto, sin creación alguna, en lo dado y en sus remociones mecánicas o transformaciones en riguroso sentido. Llamamos histórica a una existencia que crea lo nuevo y lo propio de ella; pero sobre la base y como desarrollo o configuración de lo ya existente y trasmitido. Histórica es la síntesis orgánica, vivida por nosotros, de la creación y la configuración.

Georg Simmel
Rembrandt
Ensayo de Filosofía del Arte

El Manual comenzará con los conceptos fundamentales sobre lo histórico, ideológico y estético de las culturas amerindias. Continuará con la descripción general de los primeros tiempos de la prehistoria americana manteniendo la continuidad de los procesos sociales explicados en secuencias coherentes.

Se reflejarán sintéticamente tres mil años de desarrollo ininterrumpido, la transformación de los primeros grupos de cazadores nómades en altas y medias culturas y sus logros intelectuales de relevancia.

Se establecerán cuatro grandes áreas geográficas identificándose en ellas las distintas regiones; cada zona determinará un orden cronológico, étnico y cultural basado en la periodificación arqueológica. Cada una de las zonas estudiadas se dividirán en cuatro períodos históricos: *Arcaico, Preclásico* o *Temprano, Clásico* o *Medio* y *Posclásico* o *Tardío,* y dos *subperíodos imperiales:* en Mesoamérica generado por los aztecas, y en los Andes Centrales por los incas.

Los cuadros cronológicos nombrarán especialmente a las culturas hegemónicas y los grupos menores serán denominados en general.

Las regiones donde los pueblos tuvieron notable producción agrícola y cerámica, alcanzando un nivel cultural alto o medio, irán acompañadas de una sinopsis evolutiva. Tales síntesis son de carácter didáctico y atenderán la comprensión general de períodos, procesos sociales, causas que los originaron y grupos que los protagonizaron. El Manual presentará un mapa para cada zona con la ubicación de los centros ceremoniales y/o urbanos más importantes.

Llegados al continente, los europeos encontraron unos 60 millones de habitantes, con población diversificada en gran cantidad de etnias, con más de 350 tribus mayores y unas 150 lenguas principales. Tales culturas tenían formas de vida, tecnologías y expresiones místico-estéticas variadas, puesto que coexistían desde grupos cazadores recolectores hasta las altas culturas mesoamericanas y suramericanas. De acuerdo con estas pautas, el estudio de América antigua tendrá en cuenta lo siguiente:

· *La dilatada extensión americana y sus multiples ecosistemas.*

· *La enorme temporalidad que va desde los primeros grupos hasta las culturas que encontraron los conquistadores.*

· *La relevancia desigual que alcanzaron los distintos grupos desde el punto de vista cultural e histórico.*

· *La destacada cosmovisión animista de sus dogmas basadas en mitologías similares, establecidas por castas gobernantes.*

· *La trascendente obra intelectual, matemática, plástica y técnica de las altas y medias culturas.*

La **Introducción** se dividirá en tres análisis fundamentales:

1. *Sinopsis Histórica.* Períodos y acontecimientos.
Tipos de gobiernos: **Político** / **Socio-Económico.**

2. *Sinopsis Ideológica.* Tipos de pensamientos.
Mitología y cosmovisión. Deidades principales.

3. *Sinopsis Estética.* Iconografía: *Ideología y Plástica.*
Clasificación: **Géneros Plásticos / Modos Estéticos**
Estilos morfológicos.

El libro se dividirá en cuatro partes: **Norteamérica, Mesoamérica, Centroamérica y Suramérica;** dos Glosarios: **Histórico y Estético;** una síntesis de **culturas;** cuatro **cuadros cronológicos** y una síntesis **bibliográfica.**

AMERINDIA: VIGENCIA Y FASCINACIÓN

Cuando recibimos el impacto del arte se produce el éxtasis que envuelve la sensibilidad del Ser. La expresión, inmanencia de la obra, se dispara hacia nosotros en cuanto percibimos lo artístico, nos conmueve y emerge nuestra latente poesía: el arte es una mayéutica. Posee un vaho místico que abruma y transporta. Es un acto poético que ha sido aprehendido por el receptor cuyo gusto estético sensible, objetivo y desprejuiciado, será una de sus cualidades vitales para la aprehensión.

Impacto y admiración nos conmueven cuando recorremos América antigua. Captamos ese pasado inmenso de pretéritos pueblos y numerosas culturas, los complejos ritos, las abundantes deidades y una gigantesca obra artística.

Una inicial reflexión de tal magnitud, comprende que ese substrato, mítico-religioso, metafísico y trascendental, fue fundamento causal del caudal poético-plástico. Mitología, religión y sacerdocio ejercieron poderosos impulsos ideológicos, paternales, políticos, éticos y estéticos que modelaron a los pueblos y sus obras. Así, un apasionado ansiar místico y un profundo sentir existencial consustanciado con la naturaleza, configuraron múltiples ideas, poesías, ciencias, ofrendas e invocaciones.

La opulencia expresiva de los entes visuales, comunicadores de tanto contenido conceptual, estético y plástico, nos deja fascinados. Debemos hacer un esfuerzo para intentar encausar la emoción, para asumir esa colosal realidad que inunda la percepción. Entonces comprendemos que en esa pletórica abundancia de arquitecturas, esculturas, cerámicas, dibujos, pinturas, textiles y orfebrerías residía la alquimia existencial que las castas gobernantes impusieron como ámbito de un colosal recinto sagrado, intercomunicado por deidades y enjoyado con obras de ontológica hondura.

El diseño plástico amerindio es metonímia, estética y expresión de una recóndita esperanza mágica transmutada en ente místico-poético.

Cuando la última gran cultura mesoamericana, la azteca, se impuso despóticamente como estado guerrero y conquistador, su sentimiento trágico de la vida se manifestó en obsesión supersticiosa, en histerismo colectivo que dio fundamento a la desesperación por sobrevivir y a la creación de un formalismo escultórico de siniestra estética y superior expresividad.

La desenfrenada apoteosis de sacrificios humanos para "alimentar a los dioses", desquició su misticismo por un torrentoso mar escarlata. No obstante, de tal alienación nos queda su extraordinaria impronta: una poesía escrita de esplendor existencial, una escultura impar y los códices de mitología dibujada.

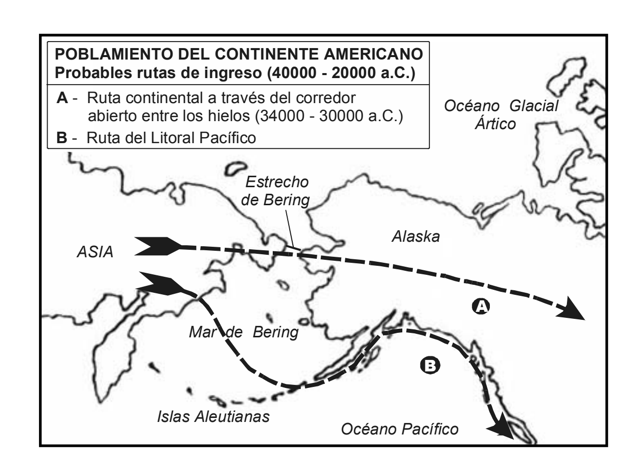
Cuando la última gran cultura suramericana, la inca, impuso su voluntad civilizadora por más de cuatro mil kilómetros de extensión, se creó el todavía no maduro germen del panamericanismo. Cuando aquellos pertinaces quechuas de austera y severa moral, de asombrosa capacidad política y económica, de estetas arquitectos-escultores, tallaron con megalítica monumentalidad gigantescos cerros eternales, como permanentes testigos de su voluntad de poder, plasmaron su Ser, su espíritu heroico y positivo, desbordante de intelectualidad.

Cuando fueron vencidos por crueles foráneos, Amerindia colapsó y América inició su propio barbarismo.

Hoy los pueblos parecen ignorar aquel pasado ilustre de talentosa política donde, aún bajo el despotismo de oligarquías sacerdotales y militares, se crearon estructuras socio-económicas vencedoras del hambre; entidades artísticas, científicas y técnicas, dejando rotundas pruebas de esenciales preocupaciones metafísicas, éticas y estéticas, y gobernando genésicamente los territorios venerados.

En la pandemónica y criminal mediocridad actual ¿podemos vanagloriarnos de logros semejantes?

C. S.



Según la teoría arqueológica aceptada en la actualidad, el territorio americano comenzó a poblarse con el ingreso de grupos humanos a través del Estrecho Bering, hace aproximadamente 40.000 años, coincidiendo con el Cuarto Período Glaciar. Los hielos cubrieron gran parte del Hemisferio Norte, lo que provocó el descenso de 90 m del nivel marítimo y la consecuente aparición de un puente natural entre Asia y América. Los primeros grupos humanos penetraron por esa senda en un continente inexplorado, siguiendo la ruta de grandes animales pleistocénicos, como el mamut y el mastodonte. Eran *bandas** de *cazadores-recolectores** procedentes del sector oriental del Asia Septentrional. Tuvieron diversos orígenes étnicos, con preponderancia del tipo protomongoloide asiático. Ingresaron al continente en oleadas migratorias aprovechando los procesos de avance y retroceso de los hielos.



1. 2. Poblamiento de América
Las flechas indican las rutas de ingreso al continente de los primeros grupos humanos, hacia el 40000 a.C.

No se descartan totalmente las influencias extracontinentales a través de contactos transpacíficos, transatlánticos, árticos y antárticos. Si existieron, fueron relativamente tardíos, esporádicos y de grupos reducidos, y no tuvieron una incidencia importante sobre el origen y la evolución cultural de los amerindios, que se desarrollaron en forma local e independiente con respecto a los otros continentes. Una vez allí, comenzaron a dispersarse habitando los más variados *nichos** ecológicos y ocupando desiertos, llanuras, bosques, montañas y selvas, o sea, todos los ambientes, climas y geografías que se presentaban a su paso y que, de algún modo permitían la vida humana. Se estima que para completar la ocupación continental, necesitaron unos 20.000 años.

Desarrollo político

Las primeras bandas que ingresaron al continente tenían una organización social simple e igualitaria. Estaban integradas por grupos de unos treinta individuos, que elegían a su jefe de acuerdo con su experiencia y capacidad para la supervivencia. Este sistema político se mantuvo sin variantes desde el 20000 hasta el 7000 a.C., cuando los grupos alcanzaron el centenar de individuos y aumentó la importancia de los jefes, las sociedades pasaron a ser tribales y se organizaron en clanes. Continuaron siendo igualitarias, salvo en Suramérica que, hacia el 5000 a.C. los sectores que tenían acceso a los rebaños de camélidos comenzaron la acumulación de bienes.

Alrededor del 3000 a.C., los grupos humanos radicados en Mesoamérica y los Andes Centrales perdieron movilidad y cobró importancia la territorialidad y hacia el 800 a.C. aparecieron los *Señoríos Simples**, con dos niveles de jerarquía social: *el jefe y los comunes.* Tales sociedades aldeanas iniciaron así el proceso de estratificación social. Estos *jefes* acumularon poder y prerrogativas, apareciendo las jefaturas hereditarias.

Hacia el 100 d.C., tanto en Mesoamérica como en los Andes Centrales se acentuó la centralización del poder y la diferenciación social produciéndose más divisiones. Esta organización política se conoce como *Señoríos Complejos** y tenía tres estamentos: *Jefe* o *Señor,* la elite noble de *Consejeros* y el pueblo.

En Mesoamérica las sociedades tomaron el modelo teocrático por ser su gobernante un *Rey Sacerdote* con una política exterior de difusión ideológica y dogmática.

En los Andes Centrales hubo una primera etapa, hasta el 600 d.C. en que proliferaron los principados despóticos y agresivos y una segunda etapa de homogenización cultural a través de la imposición del dogma y de la conquista militar.

En ambas regiones, hacia el 1000 d.C., el colapso de estos sistemas provocó un vacío de poder y el resurgimiento de culturas regionales que concertaron alianzas y expansiones militares como nuevo criterio de integración política. Establecieron un fuerte militarismo imperialista; reemplazaron a los sacerdotes por reyes guerreros y se generalizaron las alianzas matrimoniales y militares. Se conformaron ligas, confederaciones y estados militarizados expansivos que establecieron el predominio ideológico, político y comercial en vastas regiones.

En este contexto y sobre la base de 3000 años ininterrumpidos de desarrollo cultural en Mesoamérica y los Andes Centrales se instauraron los imperios *azteca* e *inca.* Se caracterizaron por ser extremadamente centralizados y expansivos. Tenían numerosos niveles sociales y concentraron pueblos de distintas étnias, tradiciones e ideologías.

Existir, significa vivir en una justificación y en una afirmación espiritual, sin que nada importe a qué clase, a qué sociedad y a qué civilización particular pertenezcamos.

Max Bense   Estética

***Las palabras con asteriscos ver el* Glosario Histórico.**

Desarrollo político y socio-económico

La expansión azteca fue principalmente comercial y guerrera, su objetivo no era anexar nuevos territorios, sino obtener el tributo exigido a los pueblos conquistados.

La expansión imperial inca fue de caracarter militar y diplomático, basada en la persuación. Tenía como objetivo anexar nuevos territorios, como fuente de materias primas, regiones cultivables y metalíferas, y de mano de obra para la construcción y el mantenimiento de la gran infraestructura edilicia y vial del imperio.

Desarrollo político y socio-económico

Las primeras bandas tenían una economía de subsistencia variada: se dedicaban a la recolección de plantas silvestres y a la caza de distintos animales; no tenían especialización regional ni herramientas específicas.

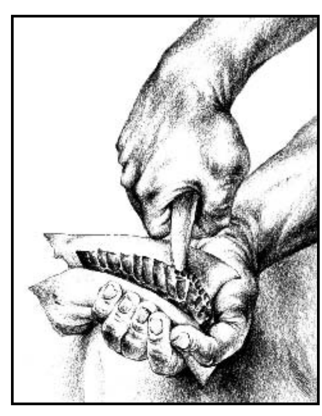
Hacia el 15000 a.C. los grupos de Norteamérica comenzaron una especialización conocida como *Tradición de Grandes Cazadores* con una economía orientada a la caza de mamuts, mastodontes y megaterios. En Suramérica en el 13000 a.C. se desarrolló la *Tradición Antigua de Caza Sudamericana,* especializada en la captura de megaterios, gliptodontes y camélidos. Estas bandas se denominan genéricamente *Cazadores-recolectores del Pleistocéno.*

En el 9000 a.C. aproximadamente, comenzaron a retirarse los hielos en forma definitiva, provocando grandes cambios climáticos que, hacia el 8000 a.C. modificaron flora y fauna. Esta crisis, en la que no se descarta la posibilidad de una caza excesiva, terminó con los animales del pleistoceno y con ellos la forma de vida de los cazadores-recolectores, que sufrieron profundos cambios hasta desaparecer.

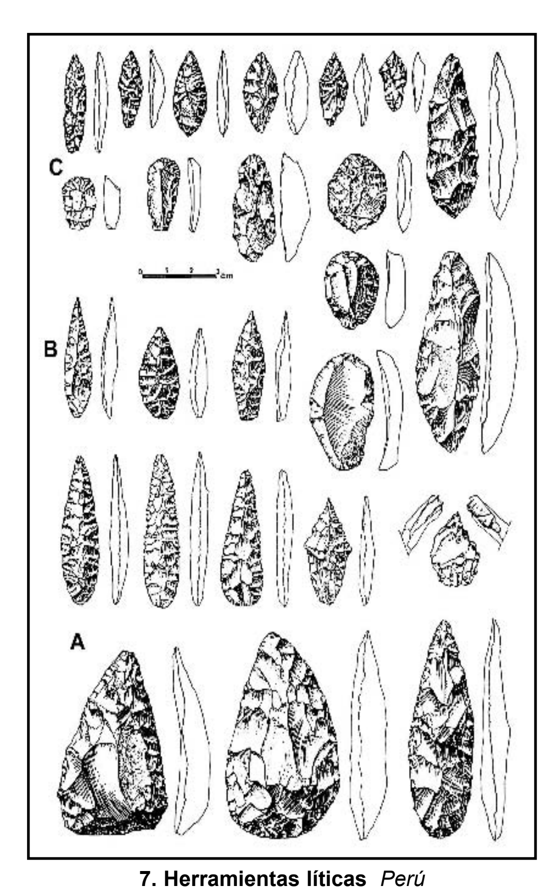
Debido a la variedad y particularidades de los ecosistemas habitados, los grupos se fueron adaptando de acuerdo a las nuevas condiciones del entorno, entonces, aparecieron los *Cazadores-recolectores del Holoceno o Posglaciares* que basaban su subsistencia en economías mixtas, predominando la caza de animales pequeños, la recolección de plantas alimenticias silvestres y la pesca. Posteriormente, en ciertas áreas, hubo un proceso de *domesticación** de plantas y animales. En la región Andina hacia el 7000 a.C., comenzó el arreo de rebaños de camélidos.

En Mesoamérica, por el 5000 a.C., se produjo una mayor dependencia hacia la recolección y se realizaron cultivos incipientes por medio de la domesticación de vegetales comestibles silvestres y en la región Andina se desarrolló la ganadería de la llama y la alpaca formándose *Sociedades Agropastoriles.* Con posterioridad, un aumento demográfico importante produjo desequilibrio entre las poblaciones y los recursos de abastecimiento. La presión generada por estas causas y el hecho de que los grupos habían optimizado los procesos de domesticación, trajeron como consecuencia el desarrollo de la agricultura hacia el 3000 a.C, con el cultivo del maíz. Estos factores y otros relacionados con la restricción territorial a la que se vieron sometidas algunas sociedades de cazadores-recolectores, dieron origen a las sociedades de agricultores sedentarios. Además, se debe tener en cuenta que muchos de los grupos de cazadores-recolectores, utilizaban los cultivos como medio de ampliación de sus recursos, sin haber roto todavía sus pautas tradicionales de subsistencia. El pasar de una subsistencia de depredación --*caza* y *recolección*– a otra de producción --*agricultura*-- provocó el abandono de la vida nómade consumándose la sedentarización en aldeas permanentes *–Etapa Formativa* –.*





5. 6. Fabricando herramientas líticas
3. Percutiendo con asta de venado para conseguir el filo cortante.
4. Percutiendo con canto rodado.



7. Herramientas líticas *Perú*
A. Grupo de herramietas *circa* 7000 - 4800 a.C.
B. *Circa* 4800 - 3000 a.C. **C.** *Circa* 3000 - 1800 a.C.


4. Pintura rupestre
Toquepala, Perú, 7500 a.C.



La aprehensión de un espíritu, de un ente y su metafísica, no se logra totalmente con una* disección científica o histórica *de los pueblos y su obra sino* con una investigación filosófica, *enmarcada por lo histórico, pero desde una vivencia desprejuiciada y equitativa, de justa y abierta objetividad; con una finalidad sensible de la apreciación racional y de la valoración de su naturaleza humana, conducente a una aprehensión conjunta de la sociedad y su obra plástica, la mayor y mejor prueba existente de aquel talento creador.

El mundo, y en particular los americanos, nos debemos aún conocer aquella grandeza pretérita, sin chovinismos regionales ni parcialidades analíticas, para la definitiva vigencia de su ancestral memoria pues, lo que una civilización plasma y establece en el tiempo, captoras antenas imparciales y sensibles lo reinvindican y vivencian.

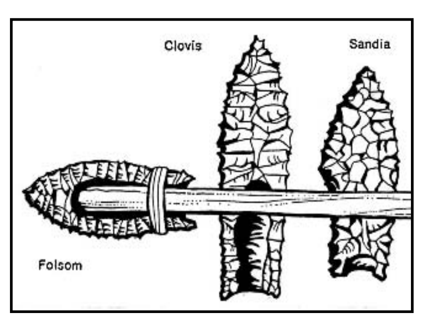
Pensando Amerindia - Ensayos ***C. S. Buenos Aires*** nobu**K**o ***2003***

Los pueblos de Mesoamérica y Andes Centrales que desarrollaron la agricultura lograron excedentes en la producción. Ese superávit alimenticio favoreció el incremento de poblaciones y aldeas, creciendo en número y tamaño. El tiempo ocioso que disponían entre la siembra y la cosecha les permitió desarrollar ideologías, artes y ciencias, generando religiones institucionalizadas, sacerdotes y artesanos. Los primeros eran los poseedores del conocimiento, tenían carácter divino y por consiguiente el mando. Los segundos materializaban las obras de contenido ideológico y ritual, símbolos que acreditaban el poder de la clase sacerdotal y gobernante. De este modo, se estableció la jerarquización social. Con el crecimiento demográfico au-mentó la disponibilidad de mano de obra con artesanos especializados. Comenzaron los trabajos públicos para la comunidad --terraplenes, acequias y puentes-- y urbanismos religiosos: templos y centros ceremoniales. Esta etapa en Mesoamérica se conoce como *Período Preclásico:* 1400 a.C. a 200 d.C. En los Andes Centrales se denomina *Horizonte Temprano:* 1300 a.C. a 100 d.C.

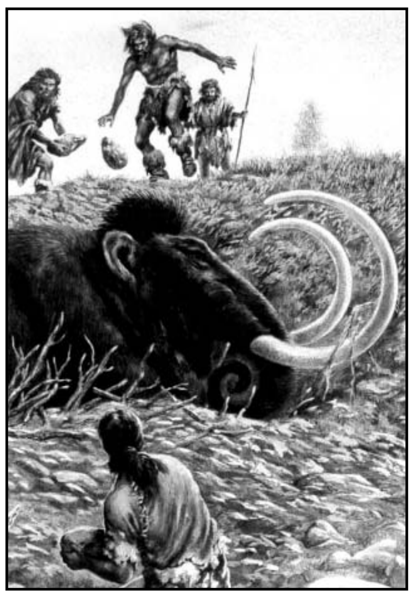
Las poblaciones continuaron creciendo y las culturas regionales adquirieron vigor en base a una mayor y mejor organización social, alcanzando su época de esplendor con obras de culto artísticas y el conocimiento astronómico. La disminución de las tierras aptas para el cultivo los obligó a crear nuevas técnicas agrarias, pasando de una agricultura extensiva a una intensiva. Se incrementó el comercio con las zonas vecinas, y los *Centros Hegemónicos** importaron materias primas que manufacturaban y exportaban convertidas en objetos de culto y suntuarios, realizadas por artesanos de tiempo completo. Esta etapa se conoce en Mesoamérica como *Período Clásico:* 200 d.C. a 900 d.C. y en los Andes Centrales como *Horizonte Medio:* 100 d.C. a 1000 d.C.

Este sistema económico-social provocó la migración hacia los centros urbanos que comenzaron a competir por la supremacía y el control comercial. Se acentuó la diferenciación social entre nobles y comunes, que llevó al incremento de la presión tributaria. El contínuo crecimiento de la población sin una respuesta tecnológica adecuada hizo que comenzaran a escasear los alimentos. La consecuencia inmediata de esta situación fue el aumento de las presiones internas y externas produciéndose el colapso del sistema.

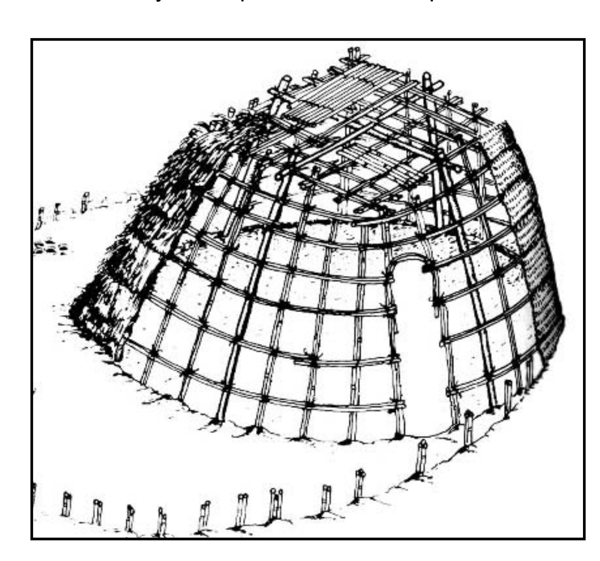
Luego de un período de caos y convulsiones sociales, los grupos humanos adquirieron mayor movilidad social y nuevas formas de integración. Ocurrieron cambios sustanciales y se desarrolló un marcado militarismo que influyó en la religión y el arte. Si bien conservaron el antiguo sustrato cultural, lo adecuaron a los nuevos tiempos: modificando las bases ideológicas, religiosas y técnicas. Surgieron estados imperialistas --aztecas e incas-- e impusieron su hegemonía a través del dogma, la fuerza y la organización. Las sociedades se reacomodaron de acuerdo con esta nueva realidad, hubo traslados masivos de pueblos de acuerdo con las necesidades de esos estados, llevando mano de obra especializada: artesanos, arquitectos e ingenieros hacia los centros imperiales. Esta etapa se conoce en Mesoamérica como *Período Posclásico:* 1000 a 1521 d.C., caída de Tenochtitlán por la invasión de Hernán Cortéz. En los Andes Centrales se conoce como *Horizonte Tardío:* 1000 a 1532 d.C., caída del Tahuantinsuyu, el imperio de los incas, por la invasión de Francisco Pizarro.



8. Puntas. Lanzas de grandes cazadores



9. Escena de caza



10. Casa primitiva
Reconstrucción de casa hecha con vegetales.
Sitio La paloma, Perú.
Circa 2500 a.C.

Cazadores-recolectores del Pleistoceno *(glaciares)*

Estaban básicamente dedicados a la caza de los grandes animales de la fauna pleistocénica y sus hábitos eran nómades. Se desplazaban en pequeños grupos o bandas con un jefe al mando, que supuestamente era elegido por su experiencia en la caza y por su conocimiento de lugares apropiados para armar campamentos. No conocieron entidades sociales mayores. Durante el invierno, explotaban los recursos en forma individual; durante el verano, cuando los recursos eran más abundantes, se reunían varias bandas. Esto generó períodos de intensificación comunitaria en los que practicaron incipientes rituales.

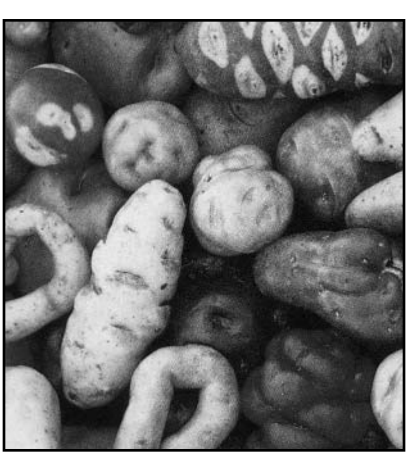
Su comportamiento social originó distintos tipos de campamentos: los *campamentos base* eran lugares de actividades múltiples. De estos se desprendían grupos más pequeños para obtener las materias primas dando lugar a los *campamentos temporarios* donde realizaban tareas para conseguir recursos tales como sal, material lítico, etc. Finalmente, los *campamentos ocasionales* con funciones específicas como el trozamiento y carneo de animales. Con el tiempo, estos grupos evolucionaron hacia formas más complejas de subsistencia. Los cambios climáticos hacia el 8000 a.C. provocaron la disminución de la flora y la fauna, causando también la desaparición de los *Grandes Cazadores* y la *Tradición de Caza Sudamericana,* desarrollándose los grupos con economía de recolección, pesca y caza de pequeñas presas.

Cazadores-recolectores del Holoceno *(posglaciares)*

En general se caracterizaron por una recolección amplia y caza variada, utilizando los recursos fluviales y marinos. Algunos grupos se dedicaron a la caza de una especie animal, de acuerdo con los distintos *nichos ecológicos** que ocupaban. Entre estos grupos de cazadores-recolectores *especializados*,* existieron *Tradiciones** con diferentes características acordes al *ecosistema** que habitaban. Para obtener un mayor aprovechamiento de las condiciones regionales debieron mejorar su tecnología, agregando a sus artefactos todos los elementos de molienda, pues le dieron mayor importancia a la recolección de plantas alimenticias silvestres. En algunas regiones esta actividad, combinada con otros factores, condujo a la domesticación incipiente de ciertas especies vegetales.

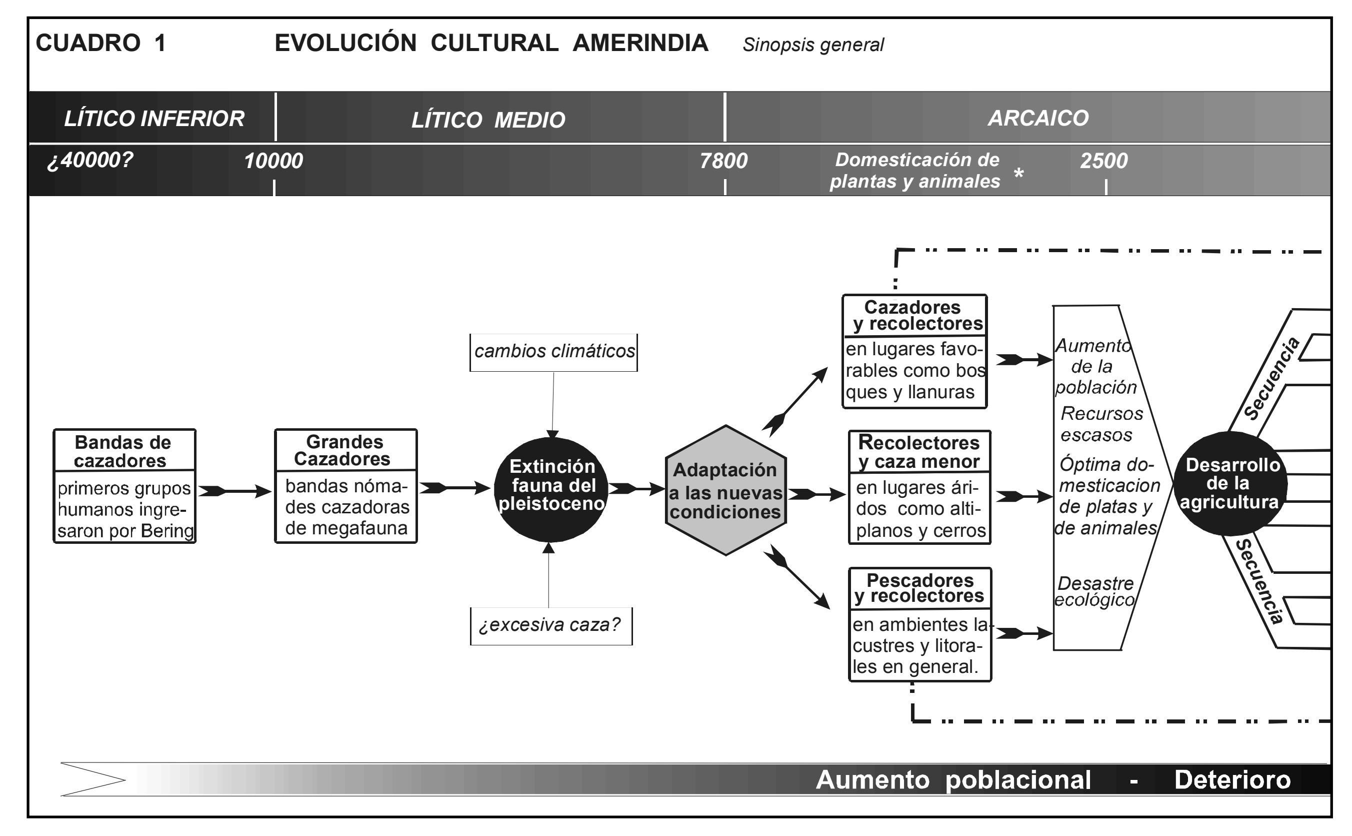


11. Maíz de domesticación amerindia



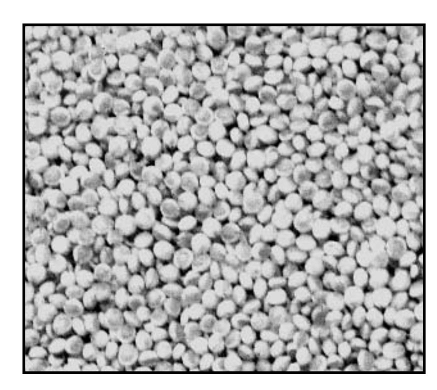
12. Papa

CUADRO 1 EVOLUCIÓN CULTURAL AMERINDIA *Sinopsis general*




13. Ají *(chile)*


14. Calabaza

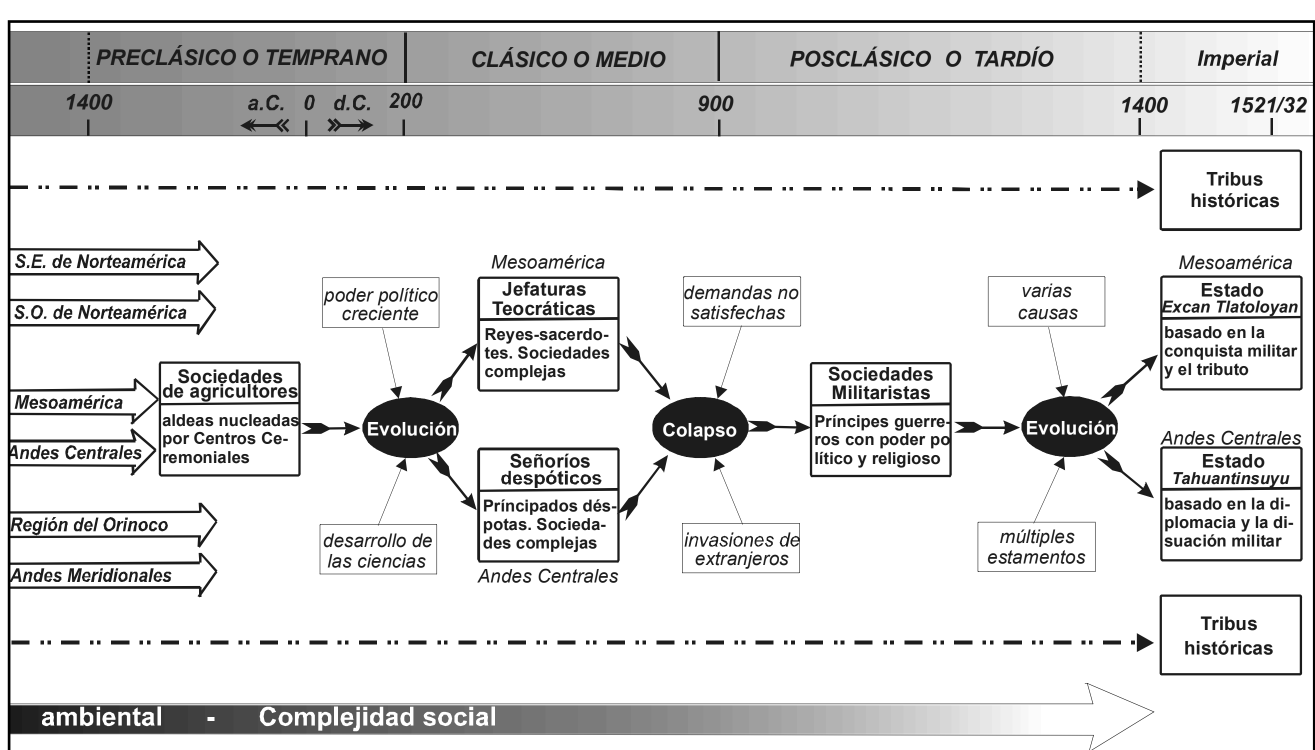

15. Amaranto

Sociedades de agricultores

Entre los 10000 y 4000 años antes del presente, grupos de cazadores-recolectores nómades, comenzaron cambios económicos dirigidos a la utlización de nuevos recursos. Se infiere que en cada región se originaron por causas demográficas, territoriales y/o climáticas. Completaron su dieta con vegetales seleccionados --proceso conocido como domesticación--, y posteriormente experimentaron la genética en plantas comestibles cultivándolas. Un cambio de tal magnitud no les resultó sencillo, motivó una innovación en su dieta y tecnología --nuevas herramientas--, en su forma de vida --*sedentarización*-- y en su cosmovisión --*ideologías mítico-religiosas*--. Los agricultores sedentarios tuvieron problemas de hacinamiento, abastecimiento de agua y epidemias. El monocultivo, no resultó ser más conveniente que la caza o la recolección y el producto obtenido no fue de mejor calidad ni tampoco un recurso más seguro. La ventaja que tuvo fue proporcionar más calorías por parcela de tierra en un mismo tiempo. Desde que iniciaron la domesticación, hasta que alcanzaron un sistema de agricultura desarrollada transcurrieron unos 5000 años. La agricultura estuvo asociada con el sedentarismo, el inicio de una mitología agraria, la textilería, la cerámica, la construcción de los primeros templos, la astronomía, el urbanismo y la complejización social que caracteriza a las grandes culturas.

Sociedades agropastoriles

En la América Antigua no existieron animales de gran porte para el tiro o la ganadería, por lo tanto el pastoreo se desarrolló como estrategia sumada a los recursos existentes y nunca en forma pura. En América del Norte se domesticaron pavos y perros y en algunas zonas de América Central, el tapir. En la región andina el cuy y hacia el 6000 a.C. los camélidos. En el 1000 a.C. el pastoreo se había desarrollado entre los andinos, construyendo corrales para rebaños e iniciando el manejo genético de especies.



N

Norteamérica

Mesa verde
Danger Cave
Mesa Grande
Cañón Chaco
Pueblo Grande
Mogollon
Casa Grande
Casas Grandes
Mimbres
Cahokia
Adena
Serpent Mound
Kinds Mounds
Doerschuk
Moundsville
Rabbit Mount
Poverty Point
Tick Island

Golfo de México

Océano Atlántico

Centroamérica

Momil

Tamuín
Jalisco
Tula
Panuco
Tzintzuntzan
Teotihuacán
Nayarit
Tajín
Uxmal
Colima
Cempoala
Chichen Itzá
Tenochtitlán
Remojadas
Tres Zapotes
Monte Albán
La Venta
Cerros
San Lorenzo
Tikal
Mitla
Izapa
Kaminaljuyú
Copán

Mar Caribe

Mesoamérica

Nicarao
Tairona
Rancho Peludo
Coclé
Sinú
Barrancas
Saladero
Diquis
Chiriquí
Puerto Hormiga
Los Caros
Cotúa
Quimbaya
Muisca
Nericagua

Suramérica

Océano Pacífico

San Agustín
La Tolita
Atacames
Yasuní
Valdivia
Chorrera
Ananatuba
Mangueiras
Marajoara
Santarem
Coarí
Itacoatiara
Vicus
Chan Chan
Tutiscainyo
Chavín
Moche
Recuay
Cerro Sechín
Huari
Chancay
Cusco
Paracas
Pucara
Nasca
Tiwanaku
Caluyu
Chiripa
Lagoa Santa
Incacueva
Huachichocana
Tafí
Alamito
Condorhuasi
Ciénaga
Aguada
Sunchituyoc
Averías
Intihuasi

CENTROS RELEVANTES DE LA AMÉRICA ANTIGUA

Centros según los Períodos

- ○ Sitios arcaicos
- ▲ Centros del Preclásico o Temprano
- ■ Centros del Clásico o Medio
- ● Centros del Posclásico o Tardío
- -··- Límites de las zonas
- —— Límites internacionales actuales



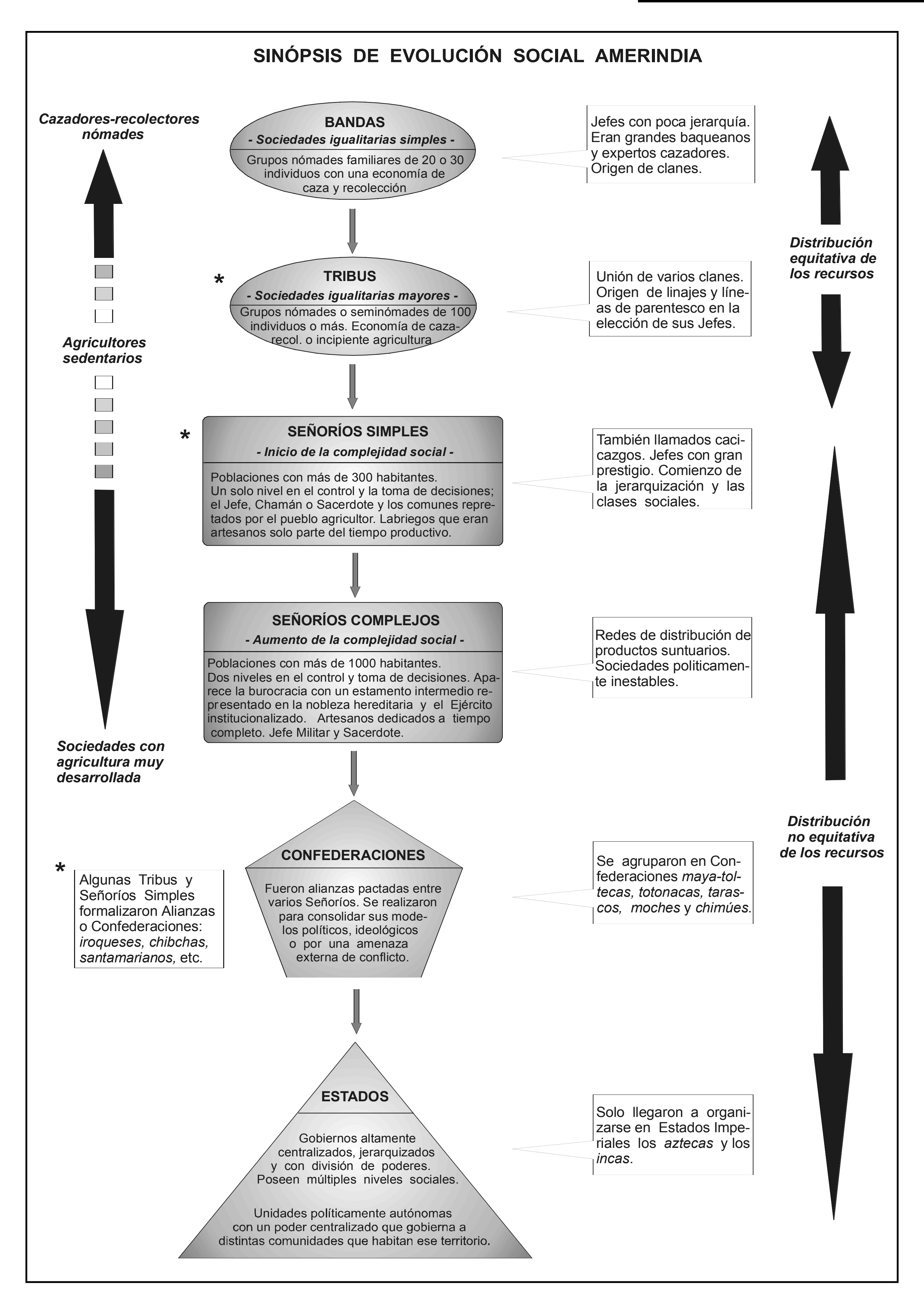
16. Mortero para moler alucinógenos con imágenes míticas. *Noroeste argentino.*



17. Hacha ceremonial *Cultura aguada.*



18. Tumi, cuchillo de sacrificio *Cultura sican.*


SINÓPSIS DE EVOLUCIÓN SOCIAL AMERINDIA
Cazadores-recolectores nómades
Agricultores sedentarios
Sociedades con agricultura muy desarrollada
BANDAS
- Sociedades igualitarias simples -
Grupos nómades familiares de 20 o 30 individuos con una economía de caza y recolección
Jefes con poca jerarquía. Eran grandes baqueanos y expertos cazadores. Origen de clanes.
*
TRIBUS
- Sociedades igualitarias mayores -
Grupos nómades o seminómades de 100 individuos o más. Economía de caza-recol. o incipiente agricultura
Unión de varios clanes. Origen de linajes y líneas de parentesco en la elección de sus Jefes.
*
SEÑORÍOS SIMPLES
- Inicio de la complejidad social -
Poblaciones con más de 300 habitantes.
Un solo nivel en el control y la toma de decisiones; el Jefe, Chamán o Sacerdote y los comunes repretados por el pueblo agricultor. Labriegos que eran artesanos solo parte del tiempo productivo.
También llamados cacicazgos. Jefes con gran prestigio. Comienzo de la jerarquización y las clases sociales.
SEÑORÍOS COMPLEJOS
- Aumento de la complejidad social -
Poblaciones con más de 1000 habitantes.
Dos niveles en el control y toma de decisiones. Aparece la burocracia con un estamento intermedio representado en la nobleza hereditaria y el Ejército institucionalizado. Artesanos dedicados a tiempo completo. Jefe Militar y Sacerdote.
Redes de distribución de productos suntuarios. Sociedades politicamente inestables.
*
Algunas Tribus y Señoríos Simples formalizaron Alianzas o Confederaciones: iroqueses, chibchas, santamarianos, etc.
CONFEDERACIONES
Fueron alianzas pactadas entre varios Señoríos. Se realizaron para consolidar sus modelos políticos, ideológicos o por una amenaza externa de conflicto.
Se agruparon en Confederaciones maya-toltecas, totonacas, tarascos, moches y chimúes.
ESTADOS
Gobiernos altamente centralizados, jerarquizados y con división de poderes. Poseen múltiples niveles sociales.
Unidades políticamente autónomas con un poder centralizado que gobierna a distintas comunidades que habitan ese territorio.
Solo llegaron a organizarse en Estados Imperiales los aztecas y los incas.
Distribución equitativa de los recursos
Distribución no equitativa de los recursos

Tipos de pensamientos

Metafísico Socio-Político Estético Científico Práctico Comunicante

METAFÍSICO

Se refiere al inmanente fundamento ideológico, en general de origen *mítico-cósmico,* que subyace en las obras de culto plásticas.

Sub Tipos

- Mitológico, - Mágico, - Religioso. Para el pensamiento mágico de los pueblos amerindios, la configuración mítica dio una "respuesta" contundente a la magnificencia y misterio cósmico, a la dualidad de lo observable y a la génesis proveniente del *Cielo, la Tierra y el Inframundo.* Fue una "respuesta" sin pregunta, *sin un por qué* causal: sólo el efecto explicado por el animismo de la naturaleza en una totalizadora deificación y la constante presencia de un zoológico mítico, mágico y religioso. Tal pensamiento mágico, convertido en teogonía cosmovisiva y principal objetivo de protección agraria, sustituyó en todos los aspectos de la realidad, al *por qué* del pensar asociativo e instituyó, al mismo tiempo, un pensamiento ético, colectivo y disciplinado, para con las ceremonias y trabajos a realizar.

Las deidades constituyeron los paradigmas metonímicos de la naturaleza; simbolizaron las fuerzas cósmicas encarnadas en ciertos animales, por la convicción de que su poder era superior al del hombre. Así, tres principales familias: felinos, ofidios y aves, fueron divinizadas por casi todo el territorio americano. El fanatismo por los felinos = *Poder y Tierra*; por los reptiles = *Poder, Tierra o Agua;* por las aves = *Cielo* y un variado zoo mágico de anfibios, mamíferos e insectos propios de cada sitio. Esto cimentó una colosal *Fe* que propulsó una enorme creatividad realizativa de urbanismos ceremoniales e infinidad de diseños y obras votivas. Entonces, se desarrollaron religiones durante el primer milenio a.C., dogmatismos creadores de ritos, ceremonias y obras de culto para el mantenimiento y adoración de los dioses.

- Cosmogónico. Semejante teogonía imperante desencadenó numerosas concepciones para explicar el origen de los dioses y de cómo ellos crearon el mundo. Tal fundación, en general se produjo en "cuatro edades" que sucesivamente fueron desapareciendo por cataclismos. Finalmente, *las deidades lograron crear un mundo duradero con hombres arraigados a la Tierra y subordinados a los dioses, con sacerdotes y/o reyes intermediarios, intérpretes de los mandatos celestiales.*

- Astrológico. La observación de la itinerancia de los astros, estableció conocimientos científicos astronómicos que permitieron la invención de calendarios solares de suma exactitud anual. Pero al dársele también a las observaciones una connotación mítica, el cielo fue residencia de dioses y maravillas con la posibilidad de otros calendarios de interpretación mágica y astrológica. Con sendos criterios fusionados, *astronómico-matemático y astrológico adivinatorio, c*ondujeron sus acciones políticas, ceremoniales, sociales, agrarias y artísticas.

SOCIO-POLÍTICO

Lo ***social*** se refiere a los regímenes comunitarios inventados por las castas gobernantes de todos los sistemas. Tuvieron ingerencia en cinco aspectos vinculados con el desarrollo existencial de las comunidades.

Modos sociales

Económico. Cumplió el mandato político de establecer una estructura fáctica de supervivencia alimentaria. Se organizó primero una agricultura intensiva que logró, en las culturas en desarrollo, un paulatino superávit productivo que permitió el intercambio con otros pueblos y disponer de mano de obra para formarla en técnicas constructivas y mobiliar. Se inventaron sistemas para levantar edificios y talleres artesanales, diseñar y realizar objetos artísticos, ceremoniales y suntuarios.

Ceremonial. Fue la decisión política de instituir una gran cantidad de ritos, arquitecturas, esculturas, ceramios, etc., dedicados principalmente a la protección agraria y al culto de un *olimpo* de dioses a los cuales había que venerar y alimentar por medio de sacrificios.

Urbanístico. Fue una permanente disposición política de los gobiernos la construcción de diseños urbanos y arquitectónicos, compuestos de acuerdo con normas morfoespaciales preestablecidas y propias de cada alta cultura. Tales obras estuvieron destinadas principalmente al urbanismo ceremonial mítico-religioso-astronómico, habitacional palaciego de la oligarquía gobernante, casas comunales para grupos de familias, talleres artesanales y chozas campesinas.

No es labor de la ciencia y sus herramientas empíricas analizar lo espiritual, ese esfuerzo es propio de la filosofía. Desgraciadamente, ambas disciplinas no han arribado a un consenso de necesidad mutua interdisciplinaria. Pareciera haber, de parte de los estudiosos, un tácito acuerdo que todo lo estético y filosófico no contribuye al conocimiento de lo amerindio. La realidad analítica del arte mundial dice lo contrario.

Mientras la antropología, la historia y la filosofía no constituyan un todo armónico para dilucidar aquel fenómeno --artístico en su mayoría--, su conocimiento y valoración serán siempre parciales.

C. S.

Los pensamientos clasificados y descriptos son autóctonos de Amerindia. Los pensamientos fueron complejas ideologías comunicadas por las obras, simbólicas entelequias míticas de metafísicos contenidos, ideas aplicadas en acciones utilitarias y hechos físicos de diversas características. Al carecer las culturas de un lenguaje escrito --salvo las excepciones zapoteca, maya, mixteca y azteca--, crearon pautas significantes para una información semiótica con signos e ideografías.
Se establecieron así normas de comunicación visual: gráfica, arquitectónica, escultórica, cromática y danzada. Los lenguajes plásticos comunicaron significaciones conceptuales inmanentes a su hondura expresiva, realizados desde antes de 1500 a.C. hasta 1532 d.C.
Se percibirá así la magnitud del corpus creativo, intelectual y fáctico de las altas culturas amerindias

El pensamiento científico sólo se manifestó en astronomía y matemática. Empíricamente, en la hidráulica, la química de aleaciones y la herboristería. Pero, siempre estuvo encerrado dentro de una consideración mágica, pauta abarcativa de la total realidad.

El orden de los Modos pretende una intención cronológica, de acuerdo con su aproximada aparición en Amerindia. Esta sucesión propuesta muestra un desarrollo paulatino que va cimentando culturalmente el nivel **intelectivo pragmático, inventivo utilitario *y* creativo sensible** ***de aquellos pueblos.***

Mientras un hombre siente que lo más importante del universo es él mismo, no puede apreciar verdaderamente el mundo que lo rodea. Es como un caballo con anteojeras: sólo se ve a sí mismo, ajeno a todo lo demás.

Juan Matus - chamán yaqui

Llamamos teoría en general al caso ideal de proposiciones que de esta manera técnica y encadenada estén relacionadas entre sí o, como suele decirse, estén construidas axiomática y deductivamente, y cuya verdad consista en la falta de contradicción en su desarrollo. En el hecho de que una teoría esté exenta de contradiciones, en el hecho de que en el conjunto de sus proposiciones se conciba la verdad como una falta de contradicción en un sentido formal, de técnica deductiva, estriba su independencia de un posible contenido real. Su correspondencia con una determinada esfera de la realidad no puede deducirse formal o lógicamente, como su contradición. El contenido real de una teoría es una interpretación, una interpretación empírica.

..

...la filosofía nunca habla en el lenguaje de la abstracción, sino que siempre lo hace en el lenguaje de la reflexión.

Max Bense Estética



19. Rey con cetro
Cultura maya Yaxchilán

Todavía se desconoce qué dinastías tuvo Teotihuacan. Fue una teocracia pero no se han identificado los reyes.

Los sub tipos* Feudal, Imperial *y* Confederal *fueron esencialmente militares.

Comercial. Fue una constante práctica de las culturas la de comerciar con pueblos, a veces muy lejanos, e intercambiar materias primas por manufacturas. Este sistema, además del beneficio económico, permitió a las altas y medias culturas la propagación ideológica, sobre dioses y ceremonias, realizando así la conquista dogmática de otras comunidades. Tanto ceramios con imágenes mítico-religiosas, como textiles y joyas posibilitaron la difusión ideológica de las culturas hegemónicas sobre las periféricas.

Militar. Se refiere a las decisiones políticas producto de una volición y acción de conquista unida al vaticinio de una astrología mítica con pronósticos para una oportuna guerra.

Sub Tipos políticos

Lo ***político*** se refiere a los criterios de gobierno establecidos por las culturas y que se dieron no siempre de manera ortodoxa y exclusiva.

- Banda. Se designa a un reducido grupo humano de tipo igualitario, que sigue a un lider y se desplaza con escasa organización social.

- Clan. Designa a una **Tribu** pero también nombra a aquellos grupos familiares que tuvieron un similar origen y parentesco. Entre los quechuas: *ayllu;* entre los mexicas: *calpulli.*

- Tribu. Se refiere a un grupo social que habló igual lengua, practicó el mismo modo de vida con una economía autárquica y habitó la misma región. Se puede definir como una sociedad igualitaria mayor.

- Cacicazgo. También denominado **Señorío**, se refiere a cuando el poder político lo ejerció un jefe laico o un sacerdote para gobernar una sociedad multicomunitaria, con escala de prestigio entre sus miembros. Tales pautas indican el comienzo de una complejización social.

- Teocrático. Sistema de gobierno ejercido por una instituida casta clerical oligárquica, compuesta por un sumo sacerdote y clérigos con un poder superior al civil o militar. Los paradigmas mesoamericanos teocráticos hegemónicos del Período Clásico, fue el teotihuacano y, con menor influencia territorial, el zapoteco, el del Golfo y el maya. Cada centro importante tuvo siempre una familia dinástica que consagró por sucesión a un *rey-sacerdote.* También, en el Horizonte Formativo andino, existió una política teocrática en el centro de culto de Chavín de Huantar.

- Feudal. Consistió en la apropiación de un sitio, por tradición o guerra, y gobernarlo despótica y autárquicamente o dependiendo de un centro mayor. Por ejemplo, el sistema de gobierno teocrático monárquico que ejercieron las dinastías de la cultura maya Clásica, en sus principales centros como Tikal, Calakmul, Copán, Palenque, Yaxchilán, etc. dominando también centros aledaños más pequeños. La intención de dominio siempre fue limitada y producto del deseo de algunos reyes; nunca la concretó un soberano en grandes regiones sino con centros cercanos.

- Imperial. Sistema político fundamentado en el dominio militar y económico de vastos territorios con pueblos tributarios, practicado por la alianza de la casta guerrera y la clerical, conformando consejos de nobles presididos por un jefe con ejecutividad militar. Tal régimen imperial ocurrió en Mesoamérica a partir del siglo IX d.C., iniciado por la cultura tolteca y perdurando hasta la azteca.
Por la misma época, en Suramérica, el imperialismo político y territorial fue impuesto militarmente por reyes de las culturas huari y tiwanakota, continuando en el siglo XIII d.C. con la incaica hasta la conquista.

- Confederal. En el siglo XI se conformó en la costa norte peruana, una liga de varios señoríos como la *Confederación chimú.* Para sede, se construyó con adobes la ciudad de Chan Chan compuesta por diez *ciudadelas,* cada una cerrada con murallas.
Otra confederación se fundó en el norte de la península de Yucatán por la cultura tolteca en el siglo XIII d.C. La integraban las ciudades mayas de Uxmal y Chichén Itzá más la recientemente fundada Mayapán. Poco duró esta unión quedando finalmente dueña del poder Chichén Itzá.
Tenochtitlán, Texcoco y Tenayuca fundaron, hacia 1440 d.C., una confederación: la *Triple Alianza,* para dominar gran parte de Mesoamérica. Finalmente, Tenochtitlan consiguió poder hegemónico sobre las otras dos ciudades. También los tarascos establecieron una confederación con los pueblos del occidente mexicano.

ESTÉTICO

Es la estructuración armónica formal, mística, poética y comunicante de las obras de culto plásticas, religiosas y suntuarias, establecidas por las castas gobernantes y realizadas colectivamente. También, hubo importantes obras creadas por chamanes. Cada cultura creó su propia expresión estética morfológica con autóctonos cánones morfoproporcionales.

Sub Tipos

- Visual. Se refiere al diseño de toda expresión plasmada plásticamente. Tales manifestaciones fueron los siete *Géneros Plásticos* desarrollados en Amerindia. Con respecto a la obra plástica, toda alta cultura tuvo las siguientes características *ideológico-fácticas:*

▪ ***Dogmáticas,*** por estar gobernadas por elites oligárquicas despóticas, teocráticas y/o militares; por la imposición religiosa instituida con teologías similares que expresaban una *"respuesta cosmovisiva revelada por los dioses"* y una Fe animista *mítico-mágica* de todo elemento cósmico.

▪ ***Conservadoras,*** por inclaudicables planeamientos integrales, la persistencia de tradiciones sociales y diseños míticos, como símbolos incontrovertibles de su cultura, su gnosticismo y su estética como voliciones eternales.

También algunas:

▪ ***Transitorias,*** por su volubilidad constructiva, inconstante, de cambios continuados por la debilidad de planeamientos integrales --*"porque las obras pierden su poder mágico"*--, y como símbolo de la relatividad existencial y su naturaleza dinámica y mortal.

▪ ***Colectivas,*** por una finalidad política y social ecuménica con organización laboral conjunta.

▪ ***Técnicas,*** por desarrollar agriculturas intensivas y complejas artesanías con el marco de una tecnología general neolítica.

▪ ***Simbólicas,*** por su volición de crear imágenes signales y/o ideográficas de intención semiótica, y metonimias teológicas de entes míticos de esencia cósmica.

▪ ***Metafísicas,*** por instaurar ceremonias agrarias y funerarias, creando una obra plástica mítico-religiosa y desocultar el Ser y su inmanencia místico-poética en la prosecución continuada de tales obras.

Géneros Plásticos

Arquitectura. En síntesis, fue toda construcción con morfoespacialidad externa e interna, destinada a una función templaria, habitacional, de observación sidérea o defensiva.

Los ***Sub Géneros*** son: ***Mítico-Ceremonial, Civil, Astronómico*** y ***Militar;*** con sus ***Tipos de urbanismos, de obras*** y ***constructivos;*** emplazados en una ***Geografía*** considerada ***Sagrada*** y, a menudo, de acuerdo con un concepto ***Arquitectónico-Escultórico.***

Escultura. Fue tallar, modelar o ensamblar volúmenes para estructurar formas con una determinada espacialidad, y una función mítico-religiosa creando deidades, ofrendas u obra documental.

Los ***Sub Géneros*** son: ***Incisión, Relieve, Tridimensión*** y ***Lapidaria.***

Cerámica. Fue una vasija con una función prederminada --votiva, utilitaria o como soporte de imágenes míticas--, realizada con arcilla húmeda y cocida en un horno.

Los ***Sub Géneros*** son: ***Vasijas, Vasijas escultóricas, Urnas*** y ***Pipas.***

Dibujo. En síntesis, dibujar fue expresarse armonizando grafismos figurativos, abstractos o concretos, líneas sensibles con valores de grosor y texturas gráficas.

Los ***Sub Géneros*** son: ***sobre cerámica, cuero, hueso, papel, rupestre, tela, etc.***

Pintura. En síntesis, pintar fue la armonización expresiva de manchas de color figurativas, abstractas o concretas.

Los ***Sub Géneros*** son: ***sobre cerámica, mural*** y ***textil.***

Textilería. En síntesis, fue tejer con nudos o telar, para diversas funciones.

Los ***Sub Géneros*** son: ***Indumentaria*** y ***Ornamental.***

Orfebrería. En síntesis, fue diseñar y realizar joyas de oro, plata o cobre, rituales o suntuarios.

Los ***Sub Géneros*** son: ***Relieve*** y ***Tridimensión.***

Es menester fundar metafísicamente lo que haya de justificarse estéticamente, pues sólo así ello tendrá una temática del ser.
...La justificación estética se nos revela entonces como la aplicación de cierto axioma electivo de que nos valemos cuando nos hallamos frente a las cosas y a nuestra imaginación.

...

El arte como abstracción y como comunicación existencial se aproxima siempre a una "ontología fundamental" que se presenta metódicamente como un análisis de lo existente y que expresa sistemáticamente la unidad existencial del yo en el acto estético.

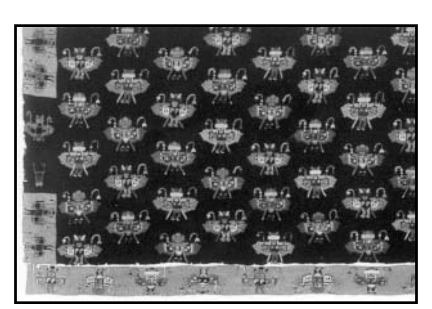
...

Las abstracciones que tienden hacia las formas tienen siempre una significación de composición; pero las abstracciones ideativas, están al servicio de una representación esencial; significan, pues, una reducción eidética.

Max Bense Estética



20. Urna con dibujo inciso Cerámica *Cultura aguada*



21. Manto Lana *Textilería paracas*



22. Arete Tumbaga *Orfebrería sinú*


23. Deidad Escultura *Copán*
El joven dios del Maíz.

***El Género dibujo tuvo una enorme relevancia en las culturas maya, mochica y aguada.* (La bibliografía nunca menciona al dibujo como Género ni su importancia artística.)**

La pintura no tuvo la importancia cuantitativa que se le atribuye. Gran parte de la "pintura" sobre cerámica, en especial la del los mayas, son dibujos coloreados para dar un tono local o simbólico. El logro pictórico se encuentra en los ceramios nasca, algunos murales mesoamericanos y los textiles de paracas.

Los *Géneros Plásticos* se expresaron con:

Modos Estéticos: Intimista, Híbrido, Monumental.

Estilos morfológicos primarios:
Figurativo: Naturalista o Idealista.
Abstracto: Figurativo o Geométrico. / Concreto.

Estilos coparticipantes:
Purista, Barroco, Expresionista, Superrealista.

▪ De acuerdo con una *Geometría Sagrada:* se refiere a estructuras geométricas, el cuadrado, la cruz, etc., símbolos mágicos implícitos en los diseños, subsumidos y no siempre visibles en las obras, connotados con el cosmos y/o los dioses.

▪ De acuerdo con *Sistemas Compositivos:* se refiere a la utilización del cuadrado Raíz 1; de rectángulos reticulados; del rectángulo Raíz 2, producto del rebatimiento de la diagonal del cuadrado; del rectángulo áureo. Tales estructuras, se emplearon para componer dentro de ellas los diseños de las obras plásticas.

- Escrito. Se refiere a la invención de *glifos* --jeroglíficos-- con intención de comunicación escrita, realizados en relieve o dibujados en códices.

Sus ***Modos*** son: ***Tallados, Modelados o Dibujados.***

Los signos poseen, además de valores semióticos, logros de excelentes diseños gráficos y plásticos. Las culturas mesoamericanas que desarrollaron la escritura glífica fueron la zapoteca, maya, mixteca y azteca. En general, sus respectivas traducciones están en continuo avance. En Suramérica, los mochicas tuvieron signos semióticos llamados *pallares,* los tiwanakotas *tocapos* y los incas *tocapos* y *quipus.*

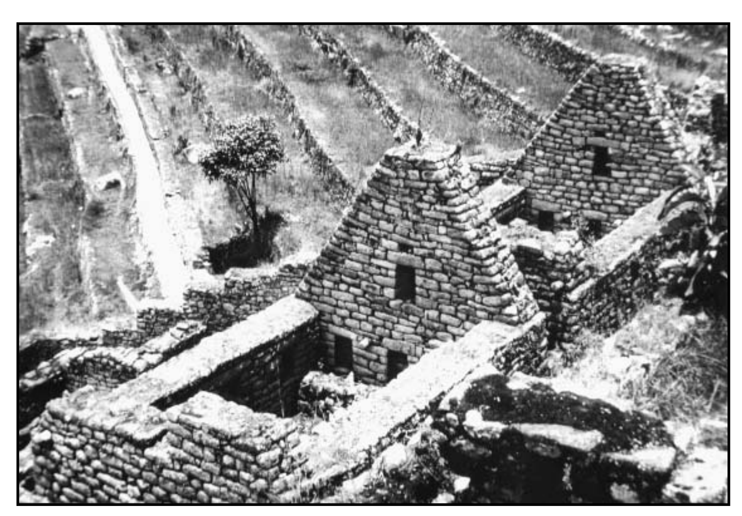
- Corporal. Se refiere a la danza como expresión ritual de comunicación ceremonial dirigida a los dioses, como frenético voto de protección y/o ayuda. Se supone una importante práctica en aquellas culturas.

- Sonoro. Se refiere a la creación de sonidos generados por instrumentos musicales con un determinado ritmo y armonía.

Sus ***Modos*** son:

Instrumental. Se refiere a la fabricación de instrumentos y a la formación de conjuntos de intérpretes.

Vocal. Se suponen interpretaciones vocales.


24. Palacios en Machu Picchu Piedra
Arquitectura inca


25. Retrato de jefe Piedra
Escultura olmeca

CIENTÍFICO

Se refiere al estudio específico de una realidad pero interpretada míticamente.

Sub Tipo

- Astronómico. Se refiere a los edificios observatorios, a los ordenamientos urbanos para establecer alineaciones, y a los mojones que señalan apariciones cíclicas de astros. Con tales observaciones en Mesoamérica se organizaron calendarios: solar, de 360 días más cinco; mágico, de 260 días; lunar, venusiano y quizás marciano; también, los pronósticos de eclipses y la invención de un zodíaco de la Vía Láctea y constelaciones míticas. En Suramérica también hubo estudios del sidéreo.

Su ***Modo*** es:

Cosmográfico. Se refiere al estudio descriptivo y periódico de los movimientos astrales, o sea, de la mecánica sideral. Este trabajo se realizó durante siglos por todas las altas culturas, principalmente en la maya, de manera objetiva y científica, con mediciones matemáticas correctas, pero con una interpretación mítica, pues aquellas *luces,* para aquellos pensamientos mágicos, eran dioses.

- Matemático. Se refiere a los cálculos realizados, principalmente astronómicos, arquitectónicos, de ingeniería, productivos, comerciales y de diversa índole.

Sus ***Modos*** son:

Aritmético. Se refiere a los sistemas numerológicos: vigesimal en Mesoamérica, decimal en Suramérica, que se emplearon para medir el trascurrir terrestre, de los astros deificados, los tamaños de las construcciones, de objetos, para contabilizar, etc.

Geométrico. Se refiere al desarrollo de abstracciones con diseños formales; de sistemas compositivos; de modelos arquitectónicos; etc.

- Médico. Se refiere al diagnóstico y las metodologías de curar detentadas por chamanes y sacerdotes, de acuerdo con los ***Modos*** siguientes:

Herboristería. Trata del conocimiento y aplicación de plantas curativas.

Cirujía. Trata con preferencia de la trepanación de cráneos.

- Químico. Se refiere a los distintos procesos empíricos y a los productos utilizados para lograr combinaciones que permitieran efectivos resultados físico-químicos con respecto a la *Metalúrgia* y a la *Pintura*. No hay pruebas de una química medicinal.

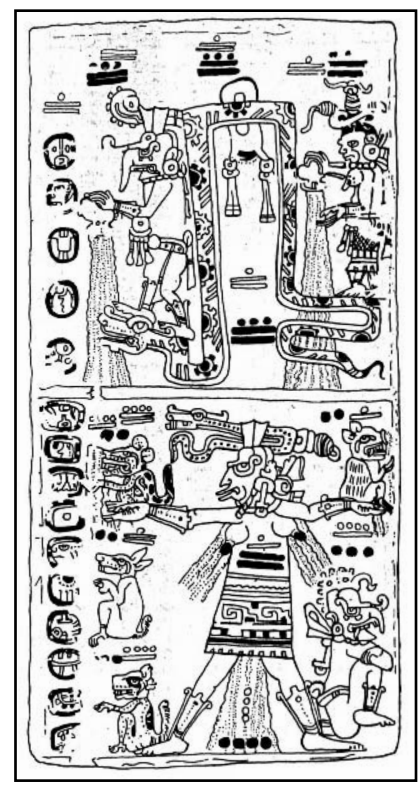
Sus ***Modos*** son:

Aleaciones. Los principales trabajos metalúgicos se refieren a la *Orfebrería,* a la plata y a la aleación oro/cobre/plata = *tumbaga;* en menor escala, a la producción de bronce arsenical o estaño/cobre.

Pigmentos. Se refiere a las numerosas materias primas vegetales y minerales, y a sus técnicas para obtener colores y tonos. Tales cromatismos fueron empleados sobre ceramios, pintura mural al fresco o al *secco*, para teñir fibras textiles, para colorear códices, y como pintura corporal.



26. Estela de *Las Edades* Piedra *Escultura azteca.* Las cinco edades mitológicas azteca y una fecha conmemorativa. Arriba izq: *4 Agua.* Arriba cen: *1 Cocodrilo.* Arriba der: *4 Viento.* Abajo izq: *4 Fuego.* Abajo centro: fecha: *11 Caña.* Abajo der: *4 Tierra.* Centro: quinta edad, *4 Movimiento.* Comunica, el pensamiento cosmogónico mexica sobre la creación del mundo con cinco edades o soles: *Agua, Viento, Fuego y Tierra.*

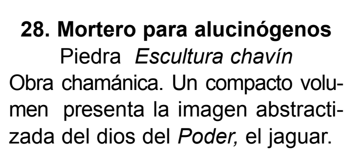


29. Página XXX, Códice de Madrid Dibujo sobre papel *Cultura maya*
La página trata de las lluvias.
Mitad superior: Sobre la cabeza de una serpiente Chac, dios de la *Lluvia,* arroja agua, igual que el personaje parado sobre la cola del ofidio.
Mitad inferior: la diosa de la *Lluvia,* Ixchel, con un tocado de serpiente celestial, arroja de su cuerpo tres torrentes de agua. Cuatro Chaques, colaboradores del dios de la *Lluvia* la rodean. Abajo derecha está sentado Chac.



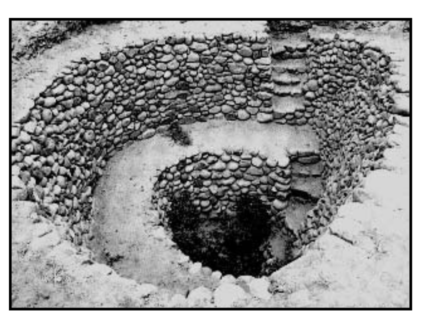
27. Cazando ciervos Dibujo s/cerámica *Cultura mochica*
Obsérvese el uso de garrote, dardos, redes y un perro. Los cactos indican que la escena se desarrolla en el desierto.



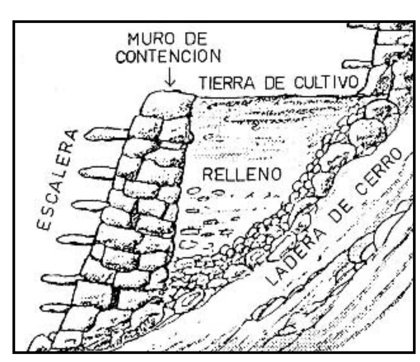


28. Mortero para alucinógenos Piedra *Escultura chavín*
Obra chamánica. Un compacto volumen presenta la imagen abstractizada del dios del *Poder,* el jaguar.

30. Faces del sistema constructivo del tablero-talud *Cultura teotihuacana*
a. b. c. Talud inicial. **d. e. f. g.** Construcción del tablero. **h.** Colocación de la cornisa del tablero.



31. Acueducto *Cultura nasca*
La irrigación era constante y se realizaba subterráneamente.



32. Terraza de cultivo *Cultura inca*
El sistema de irrigación bajaba por una acequia paralela a las terrazas.

Las artesanías tuvieron métodos empíricos --prueba y error-- y de tradiciones seculares formadoras de mano de obra especializada.

PRÁCTICO

Se refiere a toda habilidad manual que desarrolla pautas realizativas artesanales con función utilitaria.

Sub Tipos

- Documental. Se refiere al empeño, de parte de algunas altas culturas, por dejar registrado en monumentos, estelas, ceramios y códices a sus personajes, dinastías, hechos políticos, administrativos y mitológicos.

- Técnico. Involucra todas las *habilidades artesanales* que permitieron el dominio de los materiales para la ejecución de las obras.

Sus ***Modos*** son:

Lítico. Se refiere a la talla de la piedra y su acabado para una variada cantidad de objetos utilitarios: altares, morteros, tronos, asientos, estelas, altares, etc.

Caza. Se refiere a los sistemas para la captura de animales.

Gráfico. Se refiere a las principales maneras de dibujar en Amerindia: incisa, digital o con pincel o pluma sobre diversos soportes. También a la creación de sellos de madera, piedra o cerámica para reproducir imágenes sobre papel, tela, cuero, el cuerpo humano, o presionando sobre un material blando.

Escultórico. Se refiere al artesanado para tallar piedras y maderas, para el modelado de arcilla y estuco, o para ensamblar mosaicos con pequeñas piedras talladas, logrando imágenes incisas, en relieve o tridimensionales. La talla lítica logró la *petricidad,* su expresión plástica, plasmada con gran potencia por las culturas olmeca, azteca, agustiniana, chavín, tiwanakota, inca y Noroeste argentino. El modelado se expresó con la *vitalidad,* cualidad de los eximios modeladores de Occidente de México, mayas, totonacos y mochicas.

Constructivo. Se refiere a los diversos sistemas arquitectónicos, inventados por las altas culturas, para levantar edificios, puentes, portales, etc. Los principales materiales usados fueron la piedra, el barro, la cal, la madera y vegetales.

Cestería. Se refiere a los diferentes métodos para trenzar y/o anudar vegetales y producir cestas, redes, muros, chozas, etc.

Textil. Se refiere al hilado, al teñido y a las dos maneras de fabricar telas: pretelar, por medio de hilos anudados o con telar, con una urdimbre y una trama entrecruzadas, produciendo complejos tipos de tejidos. También, al bordado sobre tela o brocado.

Agrario. Se refiere al trabajo preparatorio de los terrenos de cultivo como los sistemas de roza, camellones o terrazas, domesticación de plantas y métodos de riego. A la siembra y cosecha de los cultivos.

Domesticación. Se refiere a la domesticación de plantas y a la crianza de animales. (perros, pavos, cuises, camélidos, etc.)

Hidráulico. Se refiere a la construcción de los sistemas de riego artificial por medio de canales, diques o acueductos. Los trabajos de ingeniería hidráulica, se realizaron desde muy antiguo.

Cerámico. Se refiere a la fabricación con arcilla de vasijas que, después de secas, serán cocinadas en un horno. Los ceramios fueron utilitarios para uso cotidiano, de intercambio diplomático y ceremonial votivo --como ofrenda propiciatoria--, cumpliendo también la función de soporte de imágenes mítico-religiosas dibujadas, pintadas y/o en relieve. Hubo una enorme variedad morfológica.

Metalúrgico. Se refiere a los procesos de fundición y ejecución de objetos de metal, con preferencia oro, plata, cobre y fabricación de bronce. También a los elementos utilizados como hornos, crisoles, herramientas y productos químicos. Se fundió a la cera perdida y se realizaron el laminado, repujado, soldado, filigranado, etc.

Pictórico. Se refiere a los distintos métodos y pigmentos para colorear o pintar sobre ceramios, muros, papel, etc. o estampar sobre telas.

Militar. Se refiere a la fabricación de armas, planes logísticos y estratégias de las altas culturas.

COMUNICANTE

Se refiere a toda obra cuya finalidad sea la de informar un pensamiento. Está relacionado con el deseo documental.

Sub Tipos

- Signal. Se refiere a la invención de signos significantes para la comunicación ideográfica y escrita semántica y fonética. Con sus ***Modos:***

Glífico. Los glifos son signos dibujados, modelados o tallados, compuestos formalmente de manera cerrada: encapsulados. Fueron inventados por los olmecas. Posteriormente, zapotecos, teotihuacanos, mayas, totonacos, mixtecos y aztecas crearon sus propios glifos. Pero fue la cultura maya con sus numerales, la semántica y la sintaxis escrita y fonética, la que ostenta el protagonismo de la escritura glífica amerindia. (*Casi todo el acervo escrito maya está traducido.)*

Pallares. Se refiere a signos dibujados o pirograbados sobre grandes porotos, que se usaron en la cultura mochica. *(Sin traducción.)*

Tocapos. Son signos encerrados dentro de cuadrados en damero que utilizaron las culturas inca y tiwanakota en sus indumentarias. *(Sin traducción.)*

Quipus. Es un sistema de cuerdas con nudos, de distintos grosores y colores, que la cultura inca usó para contabilizar numéricamente, y también como procedimiento gnemotécnico de hechos políticos, sociales, etc. *(Traducido el sistema numeral.)*

- Ideográfico. Se refiere a imágenes, propiciatorias o expositivas, ambas significantes, compuestas con signos y/o escenas que comunican ideas, personajes o hechos míticos.

Sus ***Modos*** son:

Rupestre. Imágenes dibujadas sobre paredes naturales.

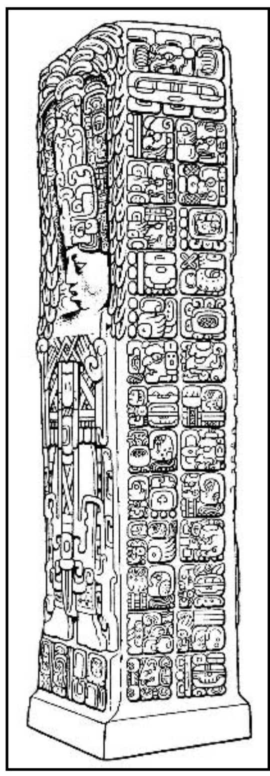
Cerámico. Imágenes dibujadas, pintadas o en relieve sobre ceramios.

Textil. Imágenes tejidas o bordadas textiles.

Estela. Imágenes incisas o en relieve sobre piedras planas.

Fresco. Imágenes dibujadas y coloreadas al fresco o *secco* sobre muros.

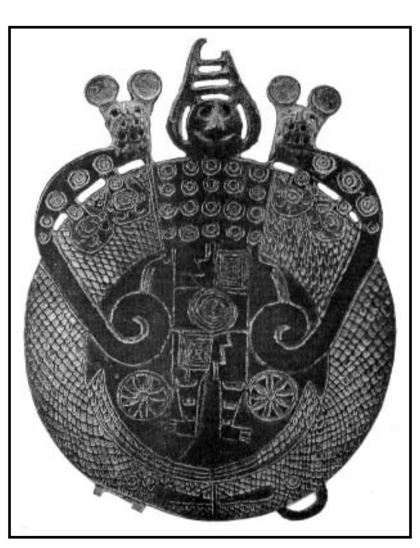
Códice. Imágenes dibujadas y coloreadas en "libros" con forma de biombo.



33. Estela Escultura *Copán*
Es un monumento conmemorativo, histórico y comunicante.



34. Deidad Orfebrería *Cultura tairona*



35. Chamán Relieve
Fundición de bronce *Cultura aguada*

Conclusiones

En esta enumeración se han descripto los distintos *Tipos, Sub Tipos y Modos de Pensamientos* desarrollados en Amerindia. Tales ideas fueron un proceso encadenado mágicamente y coherentemente realizado: se pensó, dijo e hizo lo mismo, con ética, coherencia y firmeza ejecutiva, dentro de la norma existencial de la primacía del más fuerte.

Cada pensamiento compone un eslabón de una cadena cosmovisiva *sine cua non:* metafísica, socio-política, estética, científica, práctica, comunicante, encerrada en un contenedor pensamiento mágico. No hubo independencia entre los eslabones ya que la interrelación fue continua desde sus orígenes míticos y la pristinidad inicial de las altas culturas ambulando sus particulares desarrollos de milenios.

Una vez analizada su tipología, el acervo intelectual asombra por su diversidad y complejidad cualitativa patentizada con deslumbrante fulgor en la colosal obra realizada desde Alaska a Tierra del Fuego.

Pues el talento para pensar, la sensibilidad del espíritu y la expresión poética siempre han tenido una sola nación: el planeta, y un único protagonista: el hombre.

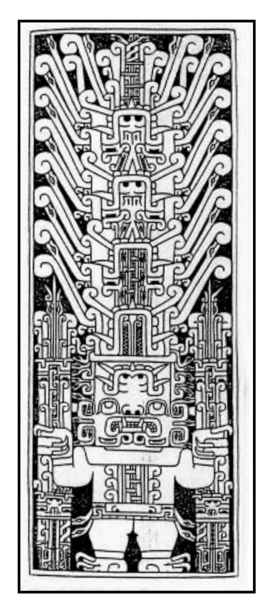
Paradigmas

Ej: **Cultura chavín: Humanoide-felino, *"El Lanzón".* Caimán-felino, *"Obelisco Tello".* Humanoide-felino, *"El Dios de los Cetros" o "Estela Raimondi".***

Culturas olmeca y maya: Humanoide-jaguar, *mascaras del Monstruo de la Tierra y del Rostro del Sol.*

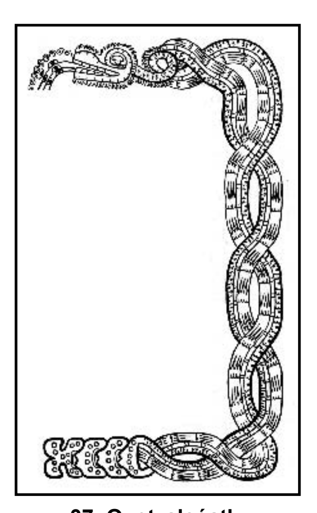
Cultura teotihuacana: Serpiente Emplumada: *Quetzalcóatl.* Serpiente-humanoide: *Tláloc, dios de la Lluvia.*

Cultura maya-puuc: Serpiente-humanoide: *Chac, dios de la Lluvia.*



36. "Dios de los Cetros" Relieve. *Cultura chavín.*

Tal situación es similar en la prehistoria mundial: primero el dibujo, la incisión y una incipiente pintura. Luego la escultura tallada. Milenios después la textilería, la cerámica, la arquitectura y la joyería.



37. Quetzalcóatl
la Serpiente Emplumada
Pintura mural. *Cultura teotihuacana.*

SINOPSIS IDEOLÓGICA

Lo mítico-mágico

Esta síntesis tratará sobre el pensar metafísico precolombino originado en criterios mítico-religiosos.

El mito nació de una intuida conclusión súbita del hombre estableciendo la idea y la Fe sobre el poder detentado por un ente superior: el dios. Lo *mítico-mágico* fue la primera *respuesta* --sin pregunta-- que el hombre aceptó como *explicación* de la realidad cósmica, incomprensible para su mente desasosegada por los fenómenos naturales.

En aquellos principios, el carisma persuasivo del chamán --el sanador del clan que conjura a los poderes cósmicos--, impone un *pensamiento mágico* que irá configurando una teogonía animista como causalidad de los fenómenos, con imágenes rupestres dibujadas para propiciar la caza y la fecundidad. Inventará rituales funerarios y, milenios después, un ceremonial agrario, templario e iconográfico desarrollando el diseño morfológico, la plástica simbólica y una iconografía deificada.

De acuerdo con ese *pensamiento mágico* de constante presencia, que *explicaba* por medio de dioses las reiteradas vicisitudes ambientales, el ancestral amerindio desarrolló su cotidiano existir. Permaneció inmerso en una conciencia simbólica que consideró verdadero aquello que es todo lo contrario: inverosímil y falso, desde un pensar racional asociativo.

Cada instante, el hombre descubrirá el mundo y la realidad cósmica será aprehendida afectivamente, con absoluta subjetividad. Imaginará dioses y sus poderes, pues lo teológico es propio de la inmanencia mística de su Ser. Deificará la integridad del paisaje percibido: *Cielo, Tierra* e *Inframundo,* por urgente necesidad de protección. Los fenómenos climatológicos y astronómicos, las enfermedades y la muerte lo impactarán con terribilidad y, sin resignarse a morir, concebirá una vida en un más allá, en el *Inframundo.*

Los mitos y la religión

Así, el carismático chamán, el autoerigido sanador del grupo, inventará el mito y estructurará un paulatino relato *mágico-cosmogónico.* Dominará el mundo mítico convocando *sendas* para recorrerlo. Uno de los caminos será el diseño de imágenes rupestres, como profética manifestación de deseo y primigenia expresión *místico-poética,* relacionando los fenómenos naturales con *animales-dioses: creadores y mantenedores* de la realidad.

De esta manera, surgirá una semiótica simbólica trascendente, o sea, un lenguaje abstracto, metafísico y comunicante, fundamento de ideologías dogmáticas que inspirarán diseños morfológicos que serán plasmados inventando paulatinamente los *Géneros Plásticos.*

Con esfuerzo continuo, el hombre dominará su medio, levantará precarios urbanismos aldeanos con creciente sedentarismo para domesticar plantas y animales. Cuando logre el excedente alimenticio comenzará su más preciada realización: el templo ceremonial del dios protector agrario, y posteriormente, un complejo urbano ceremonial como *centro mítico del mundo.*

Se diseñarán síntesis cósmicas, fusiones de animales y seres humanoides configurando nuevas entidades morfológicas y metonímicas metafísicas: los dioses.

Las primeras castas sacerdotales fundaron teocrácias y demostraron sus talentos como diseñadores de morfologías míticas, plasmadas en los *Géneros Plásticos.* El pensamiento mágico, sin abandonar nunca su protagonismo, influirá con renovados matices en la conformación de estados por parte de altas culturas como la teotihuacana, zapoteca, azteca, tiwanakota o inca. Será esencial tal pensar para configurar la dualidad *masculino-femenino* y los tres planos de la realidad: *Inframundo, Tierra* y *Cielo* con su *eje del Mundo,* ideas fundamentales de la cosmovisión amerindia.

También una *Cosmografía* y una *Geografía Sagrada* sobre determinadas topografías; el número cuatro, el cuadrado y la cruz, como *mandalas* cosmovisivos de la Tierra; una *Geometría Sagrada; Calendarios,* involucrando al cosmos como tetralogía dimensional: *ancho, alto, profundidad y tiempo,* y *Sistemas Compositivos morfoespaciales* estructurados partiendo del cuadrado.

Se establecerán pautas políticas: ideológicas, rituales, éticas y estéticas, astronómicas y astrológicas; se profundizará lo religioso como *modus vivendi,* fuente de inspiracion de danzas y diseños plásticos. Será el triunfo del dogma conformando instituciones religiosas y políticas corporativas: el sacerdocio con su cohorte de reyes dinásticos, astrónomos, matemáticos, astrólogos pitonisos y aristócratas administradores.

Múltiples ceremonias plenas de rituales y sacrificios sangrientos, cultos funerarios, monumentos edilicios y escultóricos, ídolos totémicos, ceramios de intercambio ceremonial diplomático o como ofrendas propiciatorias, fetiches protectores, danzas... se sucederán en obsesiva parafernalia, como efecto de la causalidad mítico-religiosa de una teología hecha incontrovertible Fe y de una heroica *voluntad de poder.*

El arte, no concebido como tal, sino como obra de culto, *como ideología hecha plástica místico-poética* será patencia ontológica, inmanencia del Ser develado expresivamente. Será el apogeo del *ente-ícono* presentado por hombres consustanciados con una naturaleza vivida cual *ánima generalizada de toda la extensión cósmica.*

La consolidación de los cultos, en especial los agrarios, con el protagonismo del maíz, fueron desde el Formativo una determinación política de las teocracias en ascenso. Éstas, responsables de la prosperidad agraria, motorizaron la evolución cultural programando e induciendo la creatividad artística, científica y técnica, estableciendo una óptima credibilidad en la volición de ser de los pueblos, de continuo reflejada en la colosal obra realizada.

Hubo sorprendente similitud en los cultos felínicos, ofídicos y ornitológicos en toda Amerindia. Las creencias *zoo-míticas,* como causalidades cósmicas, se difundieron en los dos principales núcleos culturales: la zona mesoamericana y la andina central pero, sus respectivas creatividades del diseño transmutando ideas míticas en corporeidades icónicas, fueron autóctonas de cada alta y media *cultura-autor* y específica de la circunstancia topográfica regional conformando sus particulares morfologías.

Difundida por todo el territorio americano, la adoración de tres animales: el jaguar, la serpiente y el ave, configurarán metonimias cósmicas del *Poder,* o sea, *símbolos causales* de las básicas fuerzas vitales de la *Tierra,* la *Fecundidad, la Lluvia* y el *Cielo* y de las principales dualidades existenciales: *masculino-femenino, día-noche, vida-muerte, cielo-tierra,* etc.

Los dioses son presentados a menudo simbiotizados con el hombre, observable en enésimos diseños de la iconografía. El ser humano persigue identificarse con el animal mítico pues lo concibe como receptor de un poder superior y las drogas serán mágicas colaboradoras con tal convicción. Chamanes y sacerdotes, utilizando alucinógenos, *sentirán su Ser fusionado y transformado en el mito:* será una metamorfosis de hombre a felino que vivirán como *alter ego,* creyendo poseer los respectivos atributos de omnipotencia.

En las culturas olmeca, chavín o agustiniana numerosas obras plásticas muestran, con gran expresividad formal, tales vivencias. Se entronizaron como dioses principales el jaguar, la serpiente y el ave por sus *"poderes" pluviales y sus efectos en la fecundidad agraria;* posteriormente, fueron causa en casi toda Amerindia *del integral Poder cósmico*: subterráneo, terrenal y celestial. Así, acompañando a las deidades protagónicas, un vasto zoológico mítico conformará un *panteón* con atributos polifacéticos. De esta manera, se conforma una teogonía general animista en toda Amerindia, integrada por sus paisajes terrestres y celestiales sagrados, por sus animales, vegetales y minerales venerados.

Cada deidad es una estructura formal humanoide de esencialidad en perenne existencia. Lo eternal Es, no acciona para ser. Es en un tiempo infinito, ajeno al mero transcurrir terrestre, y que retorna eternamente. Tal parece el sentido que sugieren los entes deificados creados por las altas culturas.

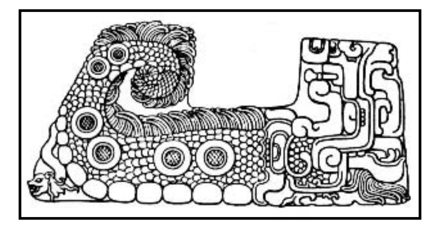
Ese hombre, educado en semejante dogma omnipresente, dejó de concebir a los animales míticos como tales, los percibe mágicamente y los conjura *como las fuerzas vitales de su existencia, del mundo que lo rodea y al cual se siente integrado.*

Sobre esa base ideológica, se crearán diseños que configurarán visualmente dichas ideas. Por medio de signos e ideografías interpretará respuestas formales --imágenes de dioses causales-- a sus necesidades existenciales --terrenales y funerarias--. Los pensamientos visuales producto de su extraordinaria inspiración para el diseño, serán plasmados en los *Géneros Plásticos.*

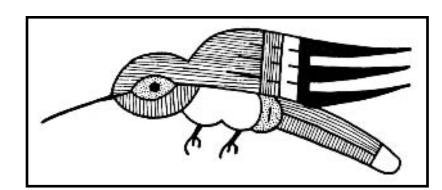
Los estudios científicos realizados de la mecánica celeste y su espacialidad fueron interpretados mitológicamente. En tal espacialidad cada dirección posee sus atributos. Toda la realidad está "ordenada" de acuerdo con su lugar espacial y sus propios rasgos. Además, dicha realidad presenta causalidades contrarias: lo sagrado y lo profano; el día y la noche = la luz y la oscuridad = la vida y la muerte.



38. Jaguar, dios de la Tierra y del Poder Relieve
Cultura chavín



39. Serpiente, diosa de la Tierra y el Cielo Escultura
Cultura maya



40. Ave, dios del Cielo Pintura
Cultura nasca

De ahí que hoy se puedan* leer *las imágenes pues son morfologías significantes, exponiendo un lenguaje plástico comunicante de aquel pensar. Por dicha razón, se necesitan interpretar los diseños y sus pensamientos involucrados --fundamentos ideológicos de las obras--, y estructurar una explicación con clasificaciones e interpretaciones filosóficas, estéticas y plásticas, los contenidos semiológicos y los valores formales de esa colosal obra conceptual.

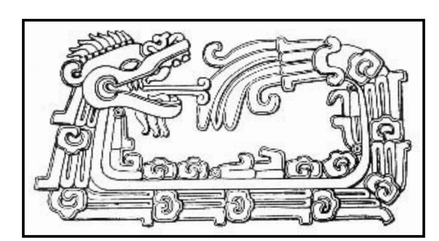
Paradigmas

Ej:* Creador: *Quetzalcóatl, Serpiente Emplumada.

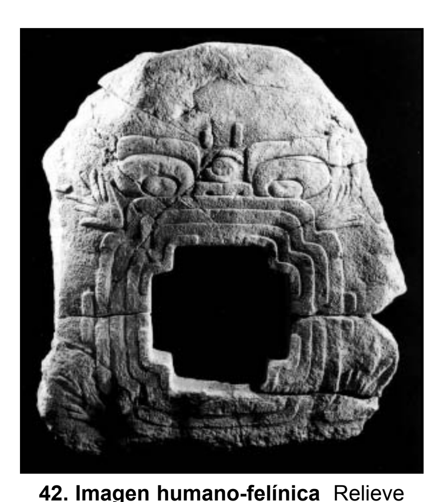
Mantenedores: *dioses de la Lluvia: Tláloc, Chac o Cosijo.*

Creadores y mantenedores: *"Señor de los Cetros", Chavín de Huantar o Viracocha, "Portal del Sol", Tiwanaku.*

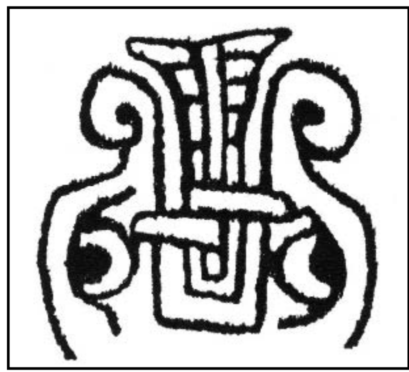
Todas estas deidades fueron de principal presencia, suponían la fusión armónica del* Cielo y la Tierra *prodigando sus dones.



41. Serpiente Emplumada:
Tierra-Cielo Relieve *Xochicalco*



42. Imagen humano-felínica Relieve
Cultura olmeca
Símbolo de la Tierra y su entrada al Inframundo. En las cuatro esquinas de la *boca-entrada* presenta plantas de maíz.



43. Signo: maíz Dibujo s/ cerámica
Cultura chavín
El maíz emergiendo de fauses felínicas.

Ver* Arte Cósmico - 3000 años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación. *Corregidor 1999.

Para aquellas sociedades los íconos *presentaban* a los dioses y poseían sus cualidades. No eran meras representaciones: *eran en sí los dioses, corporeidades con inmanencias metafísicas.* Constituían la presencia real de la deidad y el ritual ofrendado --sacrificios y autosacrificios sangrientos--, establecían la necesaria ofrenda para la renovación de su energía vital que, de acuerdo con tal pensar, era la del mundo.

La importancia jerárquica de las deidades estuvo establecida con pautas funcionales y prácticas, relativas al grado de causalidad entre dioses *creadores y mantenedores.*

Los dioses *explicaban y determinaban* los tiempos del plantar y los avatares naturales. Tales actos de las deidades los *hicieron* comprensibles sus intermediarios comunicadores: chamanes, sacerdotes y reyes. Por milenios nadie dudó sobre esto, fue una verdad incontrovertible, propia de la Fe y naturaleza de ese mundo. En tal idea raigal, de magistral coherencia mítica, es donde se afirma la extraordinaria fuerza motriz de las sociedades y la singular riqueza espiritual de Amerindia.

Deidades principales = *metonimias de poderes poderes cósmicos*

- **Felinos:** jaguar - puma = ***Poder. Lluvia, Tierra, Guerra.*** (Toda Amerindia)
- **Ofidios:** serpiente de cascabel = ***Tierra, Lluvia.*** (Casi toda Amerindia)
- **Aves:** quetzal = ***Cielo.*** / águila - guacamayo = ***Sol, Guerra.*** (Cultura maya)
  cóndor = ***Cielo.*** / águila harpía = ***Cielo.*** (Andes Centrales)
  ñandú o suri = ***Lluvia, Cielo, Tierra.*** (Noroeste argentino)
  lechuza o búho = ***Muerte, Lluvia.*** (Meso y Suramérica)
- **Animales varios:** caimán = ***Agua, Tierra.*** (Meso y Suramérica)
  pez - rana - sapo = ***Agua, Lluvia.*** (Meso y Suramérica)
  mariposa = ***Fuego, Muerte, Noche.*** " "
  murciélago = ***Noche, Muerte.*** " "
  tortuga - ciempiés - gusano = ***Tierra.*** " "
  caracol = ***Fecundidad.*** (Mesoamérica)
  conejo = ***Luna.*** (Mesoamérica)



44. Relieve de Chalcatzingo Rupestre
Cultura olmeca
Un sacerdote, dentro de una caverna símbolo de la entrada al *Inframundo,* realiza un ritual propiciando la lluvia.

La obra plástica. Clasificación

La morfología de la obra plástica amerindia posee tres características esenciales:

- Se divide en siete ***Generos Plásticos.***
- Establece dos ***Modos Estéticos.***
- Posee nueve ***Estilos Morfológicos.***

Los ***Géneros Plásticos*** son los siguientes:

Arquitectura, con cuatro tipos urbanísticos: ***Religioso-ceremonial, Civil, Astronómico y Militar,*** y la concepción de una ***Arquitectura-escultórica.***

Escultura, tallada y modelada.

Cerámica *ceremonial votiva,* de enorme variedad formal, también soporte de imágenes mítico-religiosas.

Dibujo, sobre diversos soportes.

Pintura, sobre ceramios, murales y textiles.

Textilería de indumentaria ceremonial y cotidiana. Ornamental.

Orfebrería de joyas metonímicas y de adorno.

Su finalidad fue trasmitir un pensamiento: *signal y/o ideográfico.*

- Se lo hizo de acuerdo con tres criterios:

1. Se expresó por *proyecciones eidéticas* de gran espontaneidad o

2. Por *imágenes de visión,* bajo los efectos de drogas --ambas maneras las practicaron los chamanes y algunos artistas oficiales-- o

3. Se comunicó por un diseño conceptual aplicado a una plástica ceremonial definitoria de numerosas estéticas: una por cada *cultura-autor* hegemónica, creadora de diseños.

- Se erigieron arquitecturas inmersas en paisajes considerados sagrados: tipos de urbanismos, de obras y constructivos, o sea, centros de culto y sistemas templarios y astronómicos, con arquitectura palaciega y popular en Norte, Meso, Centro y Suramérica.
- Se tallaron esculturas esféricas o prismáticas; se modelaron vitales retratos.
- Se dibujó el documento naturalista en ceramios y la imaginería mítica o histórica en códices.
- Se tejieron mitologías textiles, complejas indumentarias y plumarias.
- Se pintaron deidades sobre cerámica o murales.
- Se repujó y fundió el oro con estética joyería.

Los ***Modos Estéticos*** son los siguientes:

- Lo ***Monumental.***
- Lo ***Intimista.***

Los ***Estilos Morfológicos*** son los siguientes:

- **Estilos Primarios**

  Figurativo: Naturalista / Figurativo: Idealista
  Abstracto: Figurativo / Abstracto: Geométrico
  Concreto

- **Estilos Coparticipantes Expresivos**

  Purista / Barroco
  Expresionista / Superrealista

(Ver definiciones en el Glosario Estético.)

Hablar de la plástica y su necesaria explicación significa realizar un vasto análisis iconográfico descriptivo e iconológico interpretativo, de los siguientes temas:

· Historiografía de la obra plástica.
· Fundamentos míticos.
· Metafísica de la expresión plástica.
· Geografía y Geometría Sagradas.
· Diseño.
· Géneros Plásticos.
· Sistemas Compositivos.
· Modos Estéticos.
· Estilos morfológicos.
· Técnicas artesanales.

Voy a aclarar un punto: el problema fundamental no es lo que hasta ahora se a hecho con respecto al conocimiento de la obra artística arqueológica, histórica y antropológica, sino en lo que **no se reconoce que se ha dejado de lado y que es necesario hacer.**

C. S.

En semejante magnitud creativa sagrada no hubo casi lugar para el concepto decoración. La más de las veces no fue realizada en función del ceramio, muro, templo o palacio, sino como entidad sacra, como dios en sí; no se pensó como adorno sino como autónomo ente místico protector, plástico y metafísico. Lo decorativo fue minoría: línea, textura, forma o color casi nunca son adorno, sino expresión, comunicación y simbólismo, propio de sesibilidades y pensamientos autorales.

Muy pocas dudas caben de que gran parte de las imágenes, realistas unas veces y fantásticas otras, que por centenares aparecen reproducidas en la iconografía de las culturas andinas poseen un indudable carácter significativo, como signos cuyo mensaje era inteligible para sus creadores y receptores. Esto hace entonces posible que podamos imaginar la existencia de una futura semiología iconográfica precolombina cuyos datos primarios habrá que comenzar por sistematizar, cultura por cultura, a fin de poder captar en algún momento las relaciones estructurales básicas que permitan aproximarnos de alguna manera a su interpretación.

Alberto Rex González
Arte, estructura y arqueología

Por desgracia hasta ahora no se han tenido en cuenta estas pautas analíticas de las vocaciones plásticas de las culturas-autor. Un detalle más de la parcialidad conque se tratan los estudios amerindios.

Los Géneros Plásticos con **negrita mayúscula** *son los que se consideran de mayor relevancia vocacional y creativa en su momento y lugar. Los de* **negrita minúcula** *señalan menor importancia creativa. La omisión del Género Plástico en algunas culturas indica su poca originalidad y valores artísticos pero no su ausencia realizativa.*

...la estética, partiendo de la supuesta producción artística, elabora los objetos de su propia indagación. De manera que en la estética trátase del objeto estético, del juicio estético y de la existencia estética. Evidentemente síguese de esto que la determinación y descripción del objeto estético se realizan por medio de la ontología; que el juicio estético se indaga mediante los procedimientos pertenecientes a la lógica y a la semántica; y que la definición de la existencia estética tiene que servirse, acaso en un sentido amplio, de la analítica existencial. De esta suerte, se comprenderá que por estética bien puede en-tenderse una teoría filosófica unitaria del objeto, del juicio y de la existencia estéticos... Hoy conocemos la doble función de una teoría: ordenar la experiencia y la observación para construir un todo conexo, comprensible y descriptible, y luego, con ayuda de otras teorías, que este caso hacen las veces de ventanas, sondas o lentes, hacer posibles nuevas experiencias y observaciones. En cuanto a la estética es una teoría, cumple su doble función frente a los datos estéticos de una percepción estética, en la cual incluimos también la representación. La estética nos da una visión conexa de conjunto de los datos de la percepción estética, y por otra parte nos hace, asimismo, posibles en las obras de arte nuevas y más sutiles percepciones.

...Lo que está presente lo está a su manera. ...El mundo estético no sólo está realmente presente, sino que, además, se remite a un nuevo modo del ser. La diferenciación del ser tiene una extención estética. La estética, en el estricto sentido de la palabra, es un análisis del ser que se hace presente en las obras de arte.

Max Bense Estética

Vocaciones plásticas de gran relevancia creativa de las altas y medias culturas-autor

Si se parte de la base de que las culturas hegemónicas, con sus distintos tipos de gobiernos despóticos, se desempeñaron como *culturas-autor* creando diseños morfológicos propios, se puede demostrar que esas culturas tuvieron preferencias vocacionales por determinados *Géneros Plásticos.* Tales vocaciones conformaron características particulares que destacan su pensar ideológico y fáctico.

Se hará una estricta selección paradigmática.

Mesoamérica *Culturas*

olmeca ***ESCULTURA*** / ***lapidaria.***
Occidente de México ***ESCULTURA*** / ***CERÁMICA.***
teotihuacana ***ARQUITECTURA*** / ***PINTURA*** / ***CERÁMICA*** / ***escultura.***
zapoteca ***ARQUITECTURA*** / ***CERÁMICA escultórica*** / ***relieve / pintura.***
del Golfo ***ARQUITECTURA*** / ***escultura.***
maya ***ARQUITECTURA*** / ***DIBUJO*** / ***ESCULTURA*** / ***CERÁMICA.***
tolteca ***ARQUITECTURA*** / ***escultura.***
totonaca ***escultura / cerámica.***
mixteca ***ORFEBRERÍA*** / ***CERÁMICA*** / ***arquitectura*** / ***escultura.***
azteca ***ESCULTURA*** / ***dibujo*** / ***arquitectura.***

Centroamérica *Culturas*

Costa Rica. ***ESCULTURA*** / ***CERÁMICA*** / ***orfebrería.***
Panamá, coclé ***DIBUJO*** / ***cerámica*** / ***orfebrería.***

Suramérica *Culturas*

Colombia, agustiniana ***ESCULTURA.***
tairona ***ORFEBRERÍA*** / ***escultura*** / ***arquitectura.***
sinú, muisca, calima, quimbaya, tolima, cauca ***ORFEBRERÍA.***

Ecuador. ***escultura*** / ***cerámica.***

Perú, chavín ***ARQUITECTURA*** / ***ESCULTURA*** / ***cerámica.***
paracas ***TEXTILERÍA*** / ***PINTURA*** / ***cerámica*** / ***arquitectura.***
nasca ***PINTURA*** / ***CERÁMICA*** / ***textilería.***
mochica ***ESCULTURA*** / ***ARQUITECTURA*** / ***DIBUJO*** / ***ORFEBRERÍA*** / ***CERÁMICA.***
huari ***TEXTILERÍA*** / ***PINTURA*** / ***arquitectura.***
chimú ***ARQUITECTURA*** / ***ORFEBRERÍA.***
chancay ***TEXTILERÍA.***
inca ***ARQUITECTURA*** / ***ESCULTURA*** / ***TEXTILERÍA*** / ***cerámica.***

Bolivia, tiwanakota ***ARQUITECTURA*** / ***ESCULTURA / cerámica*** / ***pintura*** / ***textilería.***

Argentina, condorhuasi ***ESCULTURA*** / ***cerámica.***
alamito ***ESCULTURA.***
aguada ***DIBUJO*** / ***CERÁMICA.***
santamariana ***DIBUJO*** / ***cerámica.***
sunchituyoc ***DIBUJO*** / ***cerámica.***
averías ***DIBUJO*** / ***cerámica.***

Sistema analítico de la iconografía amerindia

1. Principios fundamentales

- ***El Por qué.*** Fase ontológica: Expresión. *Volición del Ser*
  Necesidad comunicante *Inmanencia expresivo-poética*
- ***El Para qué.*** Fase sagrada / profana: Finalidad.
  Mítica Mágica Ritual Funeraria Cósmica Signal Ideográfica
  Cosmogónica Astronómica Astrológica Profana
- ***El Cómo.*** Fase realizativa: Facticidad. Estética, Material, Técnica.
  Concepción Pensamiento visual: Diseño y comunicación

Géneros Plásticos: *Arquitectura - Urbanismo* Geografía Sagrada.
Sistemas constructivos.

Escultura Cerámica Dibujo Pintura Textilería Orfebrería

Modos Estéticos: *Monumental Intimista Híbrido*

Estilos morfológicos primarios: *Figurativo: Naturalista o Idealista*
Abstracto: Figurativo o Geométrico
Concreto

Estilos coparticipantes: *Purista Barroco Híbrido*
Expresionista Superrealista

Geometría Sagrada: *Morfoproporcionalidad* Sistemas Compositivos.

Materiales Técnicas

2. Clasificación iconográfica: *Descripción*

Géneros Plásticos ***Sub Géneros*** **Materiales Técnicas**

Clasificaciones:
Arquitectura - Urbanismo Geografía Sagrada.
Tipos de urbanismos, de obras y constructivos
Sub Géneros: *Religioso-ceremonial Civil Astronómico Militar*
Arquitectura-escultórica

Escultura
Sub Géneros: *Incisión Relieve Tridimensión*

Cerámica
Sub Géneros: *Vasijas Vasijas escultóricas Urnas Pipas*

Dibujo
Sub Géneros: sobre: *calabaza cerámica códice cuero hueso metal*
papel rupestre tela

Pintura
Sub Géneros: sobre: *cerámica mural plumaria rupestre textil*

Textilería
Sub Géneros: *Indumentaria Ornamental*

Orfebrería
Sub Géneros: *Relieve Tridimensión*

3. Teoría morfoespacial

Geometría Sagrada Morfoproporcionalidad: *Sistemas compositivos*

La Espacialidad: *Forma-Espacio Plástico*

Modos Estéticos: *Ideología modal*

Teoría de los Estilos morfológicos *Coparticipación de Estilos*

Arquitectura

Sub Género **Religioso-ceremonial**

Tipos de urbanismos: centro de culto, sistema templario, santuario de altura.

Tipos de obras: altar/ara, arco, baño, basamento, calzada, campo de pelota, cenote, chulpa, fuente, huaca, pirámide templo, plaza, portal, templo, tumba, tzompantli, yácata.

Tipos constructivos: alfarda, almena, bóveda, columna, cornisa, crestería, dintel, escalera, escalinata, fachada, friso, jamba, moldura, muro, nicho, pilar, tablero, tablero-talud, talud, techo, vano, ventana, viga, zócalo.

Sub Género **Civil**

Tipos de urbanismos: aldea, ciudad, pueblo.

Tipos de obras: acueducto, basamento, calzada, casa, cenote, cisterna, colca, choza, chultún, kallanca, fuente, galería, mercado, muro, palacio, patio, plaza, portal, pórtico, puente, silo, tambo, terraza, usnu.

Tipos constructivos: bóveda, capitel, columna, cornisa, dintel, escalera, escalinata, fachada, friso, jamba, muro, nicho, pilar, pilastra, rampa, techo, vano, ventana, viga.

Sub Género **Astronómico**

Tipo de urbanismo: observatorio.

Tipos de obras: plaza, templo, torre.

Tipos constructivos: no se conocen exclusivos.

Sub Género **Militar**

Tipos de urbanismo: fortaleza, pucara.

Tipos de obras: cisterna, muralla, silo, templo.

Tipos constructivos: no se conocen exclusivos.

Materiales y técnicas
de todos los Géneros Plásticos

Materiales: algodón, arcilla, barro, bronce, madera, oro, piedra, pigmentos, vegetales, minerales, plata, pluma, tintas.

Técnicas: anudado, bordado, bruñido, dibujado, esgrafiado, ensamblado, enrollado, estampado, al fresco, filigranado, fundición, frotado, golpeado, incisión, lascado, martillado, modelado, moldeado, pastillaje, pintado, pirograbado, pulido, repujado, soldado, sopleteado, tallado, tejido tela, gasa, reps, teñido.

Ver **Arquitectura Precolombina - Catálogo.** ***Corregidor 1998.***

Escultura

Tipos de obras.
Incisión: estela, placa, petroglifo, s/ metal.

Relieve: cerámico, dintel, estela, glifo, lápida, marcador de pelota, mosaico, murario, pectoral, rupestre.

Tridimensión: altar, brasero, estátua, cabeza, caja, cariátide, cerámica, figurilla, mesa, metate-altar, mortero, trono, vasijas, vaso.

Cerámica

Tipos morfológicos.
Antropomorfo, arquitectónico, cilíndrico, cónico, esferoide, semi esférico, elipsoide, fitomorfo, hiperboloide, lenticular, ovoide, piriforme, poliédrico, prismático, signal, zoomorfo.

Nombre de las vasijas.
Botella, caja, copa, cuchara, cuenco, fuente, olla, pipa, plato, urna: funeraria o sahumadora, vaso.

Dibujo y Pintura

Tipos de obras.
Ceremonial, ornamental, funerario.

Textilería

Tipos de obras.
Indumentaria peruana: anacu, chumpi, falda, huara, llauto, llilla, manto, ñañaca, unco.
Mexicana: falda, manto, maxtlatl.
Ornamental: plumaria, tapiz.

Orfebrería

Tipos de obras.
Alfiler, anillo, aro, brazalete, cascabel, collar, diadema, guante, insignia, máscara, nariguera, pectoral, poporo, tumi, etc.

Abreviaturas del sistema clasificatorio

Cul. Cultura **Cla.** Clasificación
Gén. Género Plástico **Con.** Concepción
S Gén. Sub Género
Mo Es. Modo Estético
Est. Estilo morfológico
Fig: Nat. Figurativo: Naturalista
Fig: Ide. Figurativo: Idealista
Abs: Fig. Abstracto: Figurativo
Abs: Geo. Abs: Geométrico
Co. Concreto **Pur.** Purista
Bar. Barroco **Híb.** Híbrido
Ex. Expresionista **Su.** Superrealista
Ex te. Expresión temática
Ex mor es. Expresión morfológica y espacial
Ex ma plá. Expresión de la materia plástica
Mat. Material **Téc.** Técnica
Des. Descripción **Crí.** Crítica

Ver **Manual de Estética Precolombina**
nobu**Ko** ***2002***

4. Interpretación iconológica

▪ ***Ideología generativa de los diseños*** *Concepción y Tema*
Se refiere al análisis de las ideas temáticas conque se concibieron los diseños para los *Géneros Plásticos*.

Mítico-religiosa. Es toda iconografía concebida como obra de culto, deidad u ofrenda.

Política. Que comunican actos de gobierno, fechas conmemorativas de ascensos al trono, guerras, triunfos muertes, etc.

Agraria. Se refiere a metáforas o metonímias plásticas propiciatorias de buenas cosechas.

Cósmica. Es toda iconografía que alude o simboliza fenómenos cósmicos.

Signal-semiótica. Es toda imagen cuyo diseño se ha concebido como signo significante.

Ideográfica. Es toda iconografía que relata un hecho o presenta una imagen simbólica comunicante.

Cosmogónica. Es toda iconografía que relata la creación del mundo o su estructura.

Astronómica. Es toda obra realizada para la observación o registro de sucesos siderales.

Matemática. Son diseños numerales, geométricos y cálculos astronómicos --calendarios-- o contables.

Estético-plástica. Es la armonía fáctica: morfoespacial, compositiva, cromática y expresiva de una iconografía.

▪ ***Análisis semiológico.*** *Contenidos ideológicos comunicantes.*

▪ ***Crítica estética.*** *Interpretación semiológica.*

Contenido ideológico

Los signos e ideografías comunican simbólicamente los fundamentos ideológicos *mágicos, mítico-religiosos, políticos, agrarios, cósmicos, cosmogónicos, astronómicos y matemáticos: numeral y/o geométrico.* En Amerindia hubo un enorme desarrollo de morfologías signales y estructuras ideográficas, persiguiendo una mayor claridad significante.

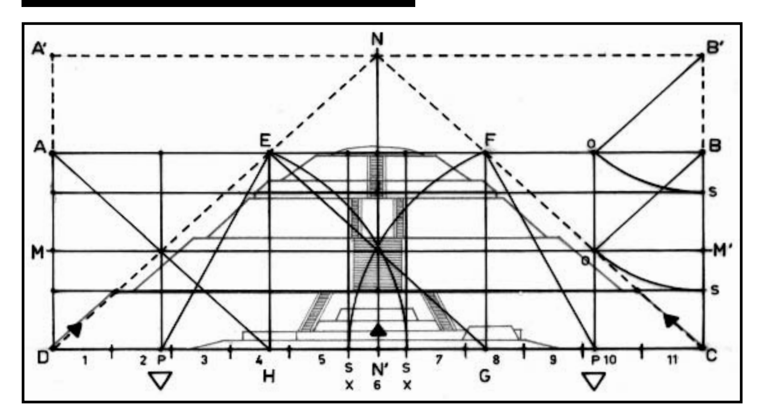
Los signos se dividen en dos clases: los que no constituyen una norma de escritura y configuran generalmente signos independientes e ideografías: imágenes compuestas por signos y personajes, y signos convencionales *ex professo* para un sistema de escritura:glifos mayas, zapotecos, mixtecas y aztecas.

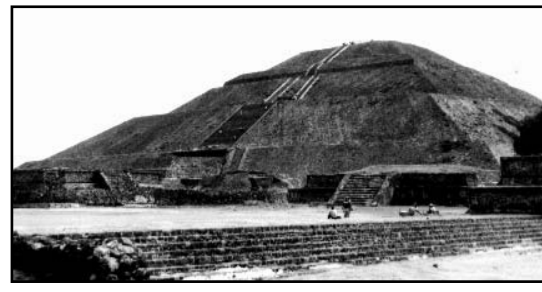
Tanto signos como ideografías, pueden connotar con uno o dos de los tres *tropos* de sentido figurado, es decir, simbolizar como *metáfora, metonimia y/o sinécdoque*.

▪ ***Metáfora:*** es un tropo *analógico,* modifica el sentido de un concepto por uno figurado. Ej: ***la serpiente* por lo eterno; *la lluvia* por la vida.**
No obstante, se debe aclarar que tal definición corresponde a un pensamiento asociativo, pues para éste la metáfora es una analogía. En cambio, para un pensamiento mágico los ejemplos dados serían metonimia, ya que ésta se refiere a lo causal.

▪ ***Metonimia:*** es un tropo *causal,* designa algo con el nombre de otro, el efecto por la causa o viceversa, o sea, el signo por la cosa significada.
Ej: amerindios, ***la calavera* causa de la muerte; *la serpiente* causa de lo eterno; *la lluvia* causa de la vida.**

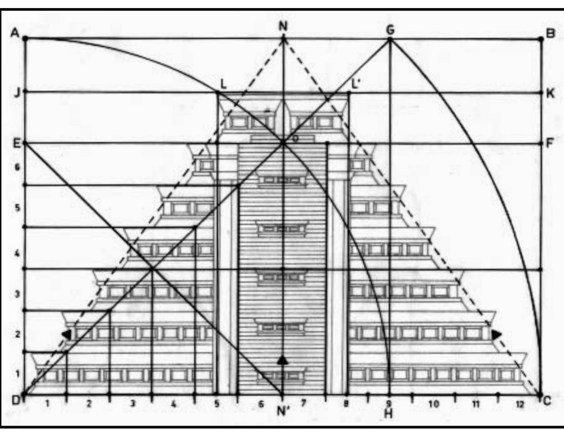
▪ ***Sinécdoque:*** es un tropo que altera el significado, es decir, *la parte por el todo,* o designa una cosa *por la materia que está formada*.
Ej: amerindios, ***un fragmento de serpiente* por todo el ofidio; *un ala o pluma* por el ave.**
También, ***la montaña* por la tierra; *la luz* por el sol; *las estrellas o las aves* por el cielo.**





45. Pirámide templo "del Sol".
Teotihuacan. *Cultura teotihuacana.*

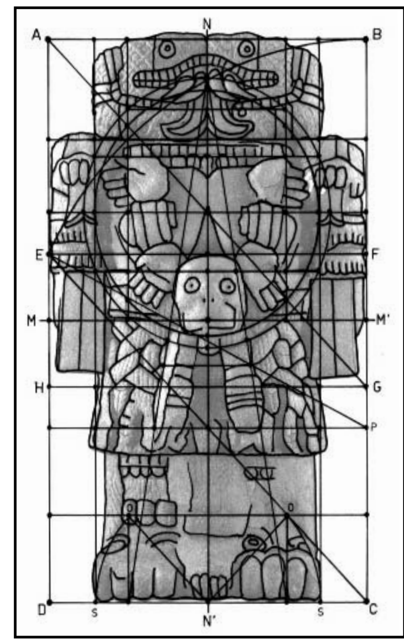
46. Trazado compositivo
ABCD: rectángulo general producto de tres cuadrados iniciales: AEHD, EFGH y FBCG. / N N´: eje de simetría con tensión ascendente. / M M´: mitad de la altura. / A´B´BA: rectángulo general virtual producto de dos cuadrados: A´NN´D y NB´CN´. / PES y PFS: rebatimientos áureos que establecen el módulo X-X que se repite 11 veces en el frente = ancho de la parte central de la escalera. / BOS y B´OS: rebatimientos, altura del primer basamento y del tablero en el tercero. / DN y CN: diagonales virtuales con tensiones ascendentes. / P P: tensiones del poderoso asentamiento de la masa.



47. Trazado compositivo
AGHD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general logrado con el rebatimiento DGC. / N N´: eje de simetría. / DAH: establece el gnomón O sobre la diagonal DG y la altura EF de la pirámide. La base DC se ha dividido en doce partes: dos determinan el ancho de la escalera y seis la altura de cada basamento piramidal. La altura del templo JK es hipotética y está conseguida por los gnomones LL´. / Las diagonales virtuales DN y CN presentan tensiones ascendentes y gran equilibrio con el asentamiento DC. El conjunto posee una impar armonía.



48. Pirámide templo "de los Nichos" El Tajín.
Cultura del Golfo.



49. Trazado compositivo
EFCD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general áureo, producto del rebatimiento PEB. ABGH: cuadrado donde está contenida la parte superior de la obra. / N N´: eje de simetría. M M´: mitad de la altura. / N´OS: rebatimientos que establecen el ancho del cuerpo y la "cabeza". / ABGH: cuadrado raíz 1 superior. / Se usó una grilla que determina con evidente precisión los varios elementos formales determinando la certeza de su veracidad áurea.



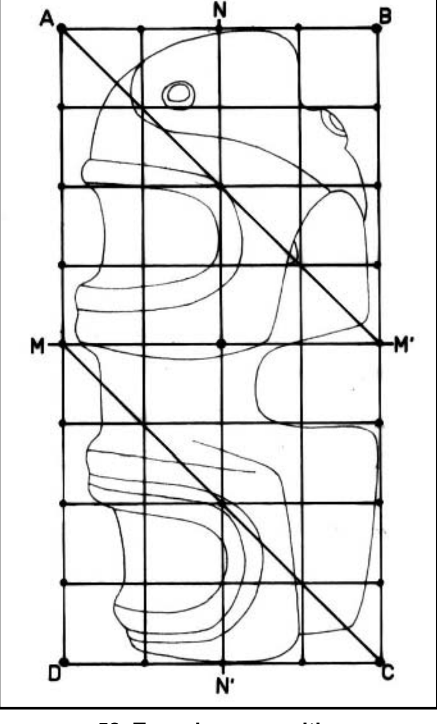
50. Coatlicue
diosa de la Tierra,
de la Vida y de la Muerte
Piedra. *Cultura azteca.*

En todo caso pienso que de todo --referido al arte indígena antiguo-- se ha hablado más bien informativa o generalmente, aunque era necesaria tal información, y aún las impresiones mismas, son a veces reveladoras.
En pocas ocasiones se han estudiado en particular las obras del arte indígena desde un punto de vista estético, y no de manera suficiente, si bien a menudo la intuición ha sido certera. No es que desconozca el valor de lo hecho, sino que mi deseo es, con limitaciones y todo, ir más allá. Otros han expresado sus intuiciones y opiniones estéticas; pues bien, quiero probar las mías.
La historia de un arte, de un tiempo y lugar, de unos hombres en determinadas circunstancias, puede escribirse y se ha escrito de muchos modos. Por mi parte quisiera ver una historia del arte indígena antiguo con su estética, pero no limitada a los atisbos de la intuición, sino emanada de la intuición y refirmada por el más amplio conocimiento; y esto, a mi parecer, sólo se puede lograr cabalmente por medio de una serie de estudios cuidadosos y particulares de las obras de arte para, en lo posible, hacerlas entrañablemente nuestras.

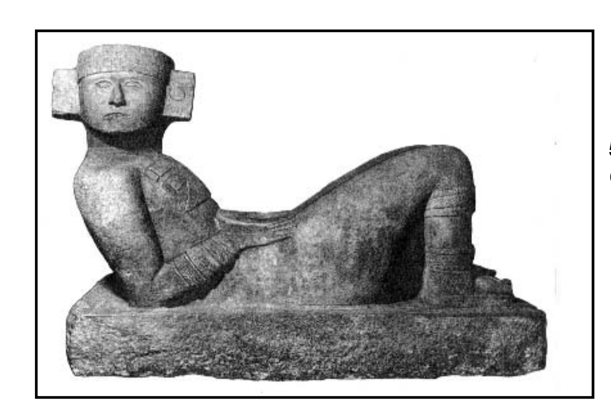
Justino Fernández Coatlicue - Estética del Arte Indígena Antiguo



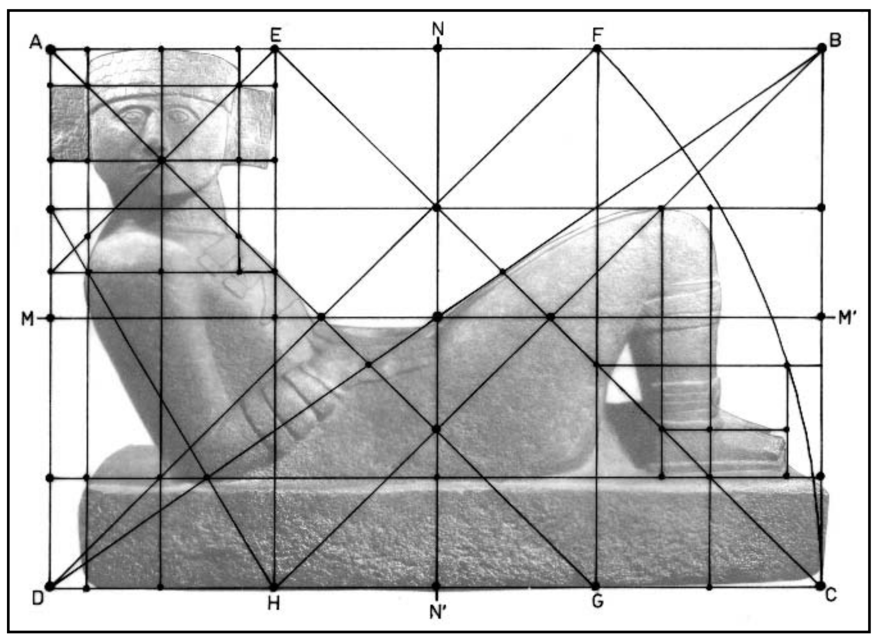
51. "Suplicante" Piedra.
Cultura alamito.



52. Trazado compositivo
ABCD: rectángulo general producido por dos cuadrados superpuestos. / N N´: eje axial. / M M´: mitad de la altura. Se usó una grilla del cuarto del ancho que determina la ubicación formal. Téngase en cuenta que lo que se presenta en plano es tridimensional, o sea, un prisma de dos cubos superpuestos. Tal relación estructural, utilizada en otras esculturas similares, indica una tradición compositiva morfoproporcional.



53. Chac Mool. Piedra.
Cultura maya-tolteca.



54. Trazado compositivo
AFGD: cuadrado inicial. / ABCD: rectángulo general logrado con el rebatimiento DFC.
N N´: eje de simetría. / M M´: mitad de la altura. Se usó una grilla.
Sorprende la exactitud de las coordenadas gnomónicas en la obra. Este trazado es un paradigma que muestra, de manera certera un sistema compositivo previo a la realización de la escultura.

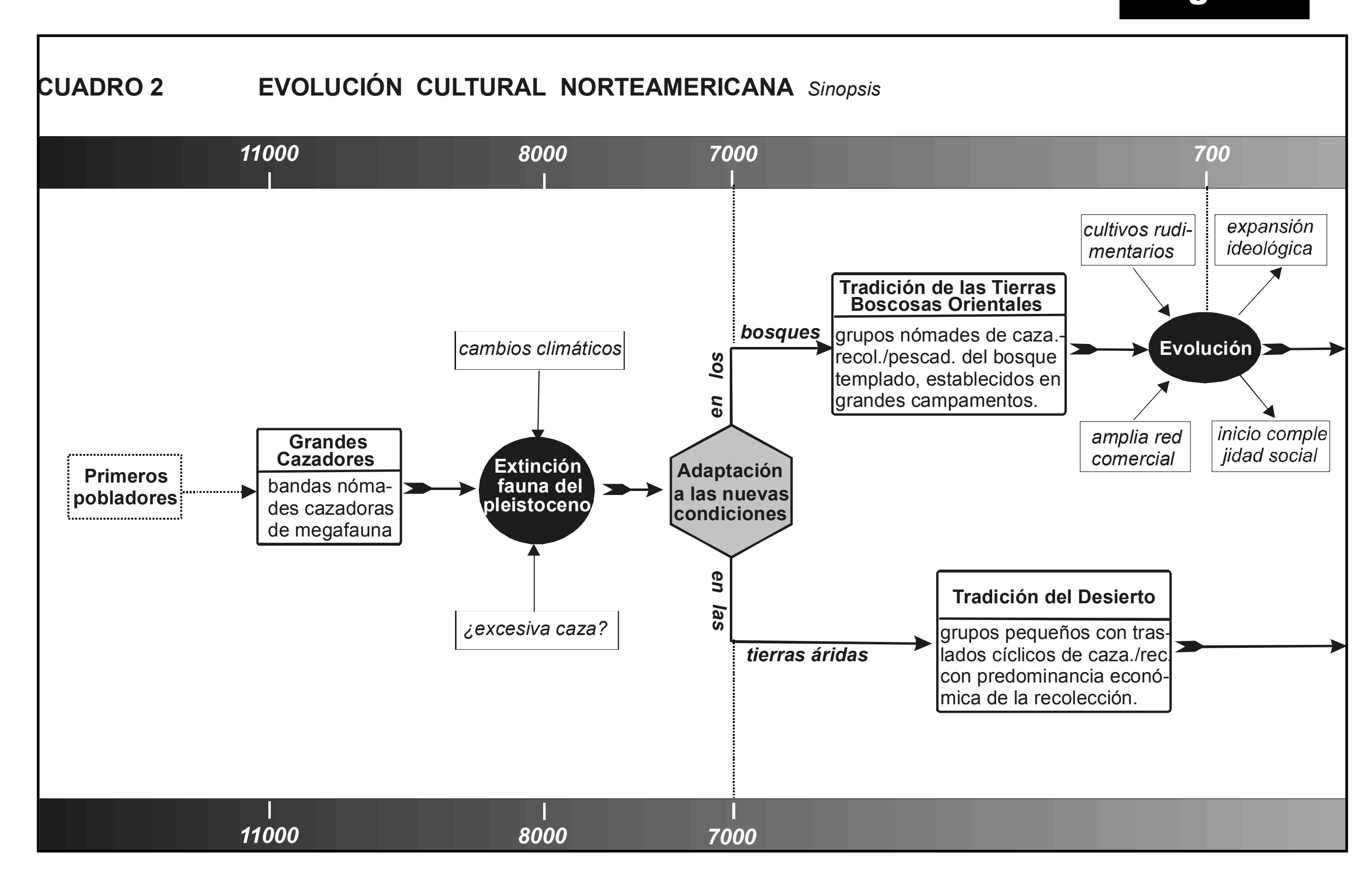
Conclusiones

La inmensa obra de culto plástica es protagonista de pensamientos *mágico-mítico-religiosos* que abarcaron a toda la sociedad. Es, como producto del espíritu humano, una obra **física** de contenidos **metafísicos.**

Tal obra, polifacética en símbolos y morfologías, motorizada por la Fe, refulgente en su talento, estableció una sensible fuente de comunicación, pletórica de códigos y poesía. Constituye, desde sus orígenes, una esencial realidad religiosa y estética de elaboradas ideas teológico-plásticas. Es un paradigma de creatividad humana para la conjura y adoración de la naturaleza y un anhelo de consustanciación cósmica *en un permanente estar.*

Al crear símbolos, sus ideólogos chamanes, sacerdotes y políticos, y los artistas y artesanos sus ejecutores, desarrollaron una iconografía plena de abstracciones, configurantes de una semiótica de original riqueza formal, estética y expresiva.

El esplendor espiritual de aquel pasado heroico, comprendido en su más vasta magnitud intelectual y poética, metafísica y artística, desoculta con énfasis la memoria de aquel pensar consustanciado con su medio y sus mitos, su ética y estética y permite conocer la íntegra existencia de tales colectividades. De esta manera, siendo el valor esencial para aquellos pueblos las obras de culto, su *mística-poética* es de permanente evidencia. *Para ayer la causa del hacer fue mítico-religiosa; para hoy el efecto es estético: razones suficientes para una sistematización analítica.*

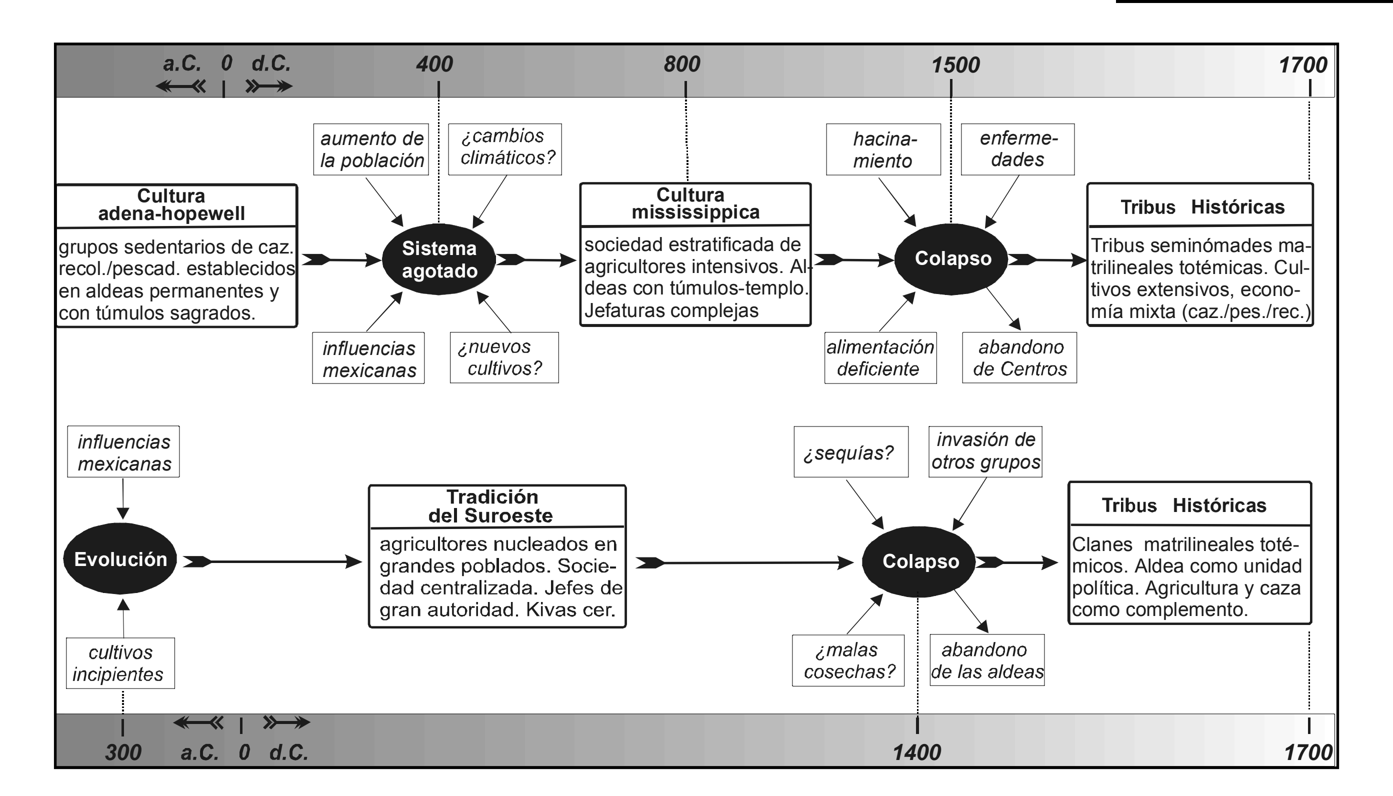


NORTEAMÉRICA
Período 700 a.C. - 1450 d.C.

Región del Oeste
- Centros mogollón 300 a.C.- 1350 d.C.
- Centros anasazi 185 a.C. - 1300 d.C.
- Centros hohokam 100 a.C. - 1450 d.C.

Región del Sureste
- Centros adena 700 - 300 a. C.
- Centros hopewell 300 a.C.- 400 d.C.
- Centros mississippicos 800 - 1100 d.C.

Canadá
EEUU
Menasha
Effigy Mounds
Vine Valley
Calf Creek
Hovenweep
Mesa Verde
Tusayan
Kinlinchee
Salmón
Cañón Chaco
Tuzgoot
Kuava
Borrego
Mesa Grande
Gran Kivira
Mogollon
Pueblo Grande
Casa Grande
Mimbres
Casas Grandes
Utz
Cahokia
Fort Ancient
Adena
Greeve Creek
Serpent Mound
Kings Mounds
Criel Mound
Chucalissa
Owl Creek
Etowah
Moundville
Emeral Mound
Kolomki
Turtle Mound
Fort Center
Océano Atlántico
Océano Pacífico
México
Golfo de México
N



América del Norte es muy extensa y comprende los actuales territorios de Canadá y Estados Unidos.

Áreas culturales

La prehistoria de Norteamérica comenzó hace aproximadamente 30.000 años con los *Cazadores Inferiores,* grupos nómades de cazadores-recolectores no especializados, con origen en el Paleolítico asiático, con familias que no llegaban al centenar de individuos y con una tecnología limitada.

Entre el 13000 y el 8000 a.C., los grupos cambiaron dieta y tecnología. Este tipo de sociedad se conoce como *Tradición de Grandes Cazadores,* especializados en la caza mayor --paleofauna-- y en la recolección de algunos vegetales silvestres. El grupo más representativo es *Clovis* del 9000 a.C.

Alrededor del 8000 a.C. las bandas cazadoras perfeccionaron su utilaje lítico y trabajaron mejor las puntas de proyectiles. Hacia el 7000 a.C., comenzó la última fase de estos grupos, con modificaciones importantes: aumentó la recolección y se implementaron herramientas específicas para las nuevas necesidades como la molienda de granos.

A continuación se analizarán áreas culturales que, a partir de esta etapa, desarrollaron sociedades agroalfareras.

El Suroeste, comprendido por los actuales territorios de Arizona, Nuevo México, Utah, Colorado, California y Norte de México. Posee altiplanicies desérticas o semidesérticas, con poca vegetación y escasos animales, cerros erosionados y profundos cañones. Los grupos humanos tuvieron dificultades para desarrollarse en esta región debido a la escasez de lluvias.

El Sureste, conocido también como *Tierras Boscosas Orientales* presenta una dilatada extensión que comprende los Grandes Lagos al norte, el Océano Atlántico al este, las tierras altas de los montes Apalaches al oeste, la Florida y el Golfo de México al sur. Es una región con abundante flora y fauna que corresponde a un ambiente de bosque templado, surcada por grandes ríos.

Los grupos nativos encontraron una fuente de alimentos inagotable: ciervos, mapaches, ardillas, peces y semillas comestibles, entre las que sobresale el quenopodium.

Región del Suroeste
Etapa Arcaica *2000 - 300 a.C.*

En toda la región del Oeste norteamericano desde el 7000 al 2000 a.C. se produjo la adaptación de los grupos humanos a las nuevas condiciones posglaciares en un ambiente montañoso y tierras áridas o semiáridas donde sólo existían animales pequeños y vegetación escasa, que lo hacían un lugar dificil para la vida humana. Esta nueva forma de vida se conoce como *Tradición del Desierto.*

La economía de estos grupos estuvo dirigida basicamente a la recolección y, en menor medida, a la caza de animales chicos como algunos roedo-res. Sus hábitos fueron nómades pero con movilidad escasa, realizando en sus traslados movimientos cíclicos y periódicos. Esta Tradición se mantuvo con pocas variantes hasta el 2000 a.C., cuando, un poco más al sur, en el suroeste norteamericano, comenzó la etapa arcaica.

Durante esta etapa, los grupos aumentaron su dependencia con la recolección, comenzando la selección artificial y, tal vez, la domesticación de algunos vegetales. Además, llegaron a la región, las influencias agroalfareras de las altas culturas mesoamericanas irradiadas desde la meseta central mexicana hacia las zonas vecinas.

Los grupos utilizaron las cuevas de la región como paraderos, donde dejaron algunos enseres: puntas arrojadizas, objetos de hueso, piedras de moler, redes y cestos de fibra. Hacia el 2000 a.C. los grupos ya cosechaban un maíz primitivo. Su principal alimento lo obtuvieron de la domesticación y el cultivo de especies como: yuca, cactos, maíz, girasol, hierbas y nueces.

Esa sociedad arcaica seminómade, hacia el 300 a.C originó la *Tradición del Suroeste.* Pasó por un lento proceso de transición hacia una sociedad de agricultores sedentarios como las culturas *hohokam, mogollon y anasazi.*

Cultura hohokam
100 a.C. -1450 d.C.

Desarrollada en las tierras desérticas de los valles del río Gila, Arizona. Fue una cultura regional que obtuvo logros significativos sobre la base de sus vinculaciones comerciales y rituales con las culturas del valle de México. Implementó la agricultura del desierto con canales artificiales de riego. Vivían en *casas-pozo**, construían plazas con plataformas, conocían la astronomía, fabricaban brazaletes de concha, eran ceramistas y trabajaban la piedra, las turquesas y el cobre. La merma de las cosechas y las incursiones de tribus *apaches* provocaron su colapso en 1450 d.C.

Cultura mogollón *300 - 1350 d.C.*

Tuvo sus primeros asentamientos en el sur de Arizona y Nuevo México y en el norte de la altiplanicie mexicana. Habitaban pequeñas casas-pozo que, postreriormente, construyeron al nivel del suelo. Con la influencia de la cultura *anasazi* agregaron edificios ceremoniales denominados *kivas*.*

Fabricaban artefactos como metates, morteros, trampas, arcos y flechas; objetos suntuarios como brazaletes de concha, pendientes de madera, abalorios tubulares de hueso; trabajaban textiles, cestos, elementos de madera y cerámica: espátulas, tablillas, flautas y pipas.

Hacia el 1100 d.C. comenzó su decadencia, colapsando definitivamente hacia el 1350 d.C.

Cultura anasazi
185 a.C. - 1300 d.C.

Aproximadamente desde 185 a.C. se desarrollaron los anasazi en la región de las *Cuatro Esquinas,* o sea, Arizona, Utah, Colorado y Nuevo México. Poco a poco, se expandieron por toda la región del Suroeste. Hacia el 700 d.C., en los sitios de Mesa Verde y Cliff Palace, construyeron viviendas dentro de cavernas naturales, al borde de precipicios. Su expansión alcanzó el máximo por el 1100 d.C.

Tuvieron conocimientos acerca de períodos solares, solsticios y equinoccios. Levantaron grandes poblados con edificios de mampostería de piedra con varios pisos, sistemas de riego y manufactura de vasijas.

Alrededor del 1200 d.C. se produjo un cambio climático en toda la región, mermando las ya escasas precipitaciones. Este fenómeno quebró un ecosistema de por sí frágil, y la incursión de tribus *navahos y apaches* provocó el abandono de los pueblos de la cuenca del río San Juan. No existe certeza acerca del destino de los anasazi. Años más tarde los *indios pueblo,* última etapa de la Tradición, construyeron en la región de los ríos Little Colorado y Grande urbanizaciones, en algunos casos combinadas con cuevas como en Meseta de Pajaritos, Nuevo México.

Su economía se basaba en la agricultura del maíz, la calabaza y el poroto, complementada con la caza. Comerciaban objetos suntuarios como ceramios, textiles, turquesas y orfebrería. Sus primeras viviendas fueron casas-pozo, luego las construyeron haciendo un hoyo más profundo con un hueco en el techo que hacía las veces de chimenea y entrada. En las habitaciones cavaron un hueco central, *sipapu*,* que simbolizaba el lugar por donde la humanidad emergió del *Inframundo** Con el tiempo esta modalidad dio origen a las kivas ceremoniales. Durante su expansión, comenzaron a edificar con piedra y a nivel del suelo.

Era una sociedad con una elite gobernante fuerte y centralizada y división del trabajo, *Señorío*,* cuya máxima autoridad estaba depositada en un jefe. Es probable que hayan sido familias *matrilineales** agrupadas en *clanes*.*

Entre el 950 y el 1200 d.C. construyeron 125 centros sobre la cuenca del río San Juan en el Cañón Chaco; se supone que en conjunto formaban un complejo ceremonial, administrativo y de observación astronómica. Estaban provistos de residencias, almacenes, recintos ceremoniales y edificios públicos e intercomunicados por más de 400 Km de red caminera. Ejemplos de éstos son Chetro Ketl y Pueblo Bonito. Este, con un número cercano a las 800 habitaciones y con 25 kivas.

Región Sureste *Época Arcaica*
2000 a.C. - 400 d.C.

Alrededor del 8000 a.C., la *Tradición de los Grandes Cazadores* se fue modificándo y adaptándo a las condiciones del entorno boscoso que propició actividades de caza, pesca y recolección en los bosques templados del este. Después del 7000 a.C. se transformó en la *Tradición de las Tierras Orientales.* Estos grupos se reunían en grandes campamentos semipermanentes para aprovechar los recursos estacionales: semillas, moluscos, ciervos y mapaches. Usaban recipientes líticos, puntas de proyectil, hachas de piedra pulida y *propulsores* *.

Hacia el 2000 a.C., la aparición de la alfarería, la sedentarización y la domesticación de algunos vegetales silvestres dieron origen a la *Tradición del Sureste.* Por el 700 a.C. estos grupos se asentaban en aldeas numerosas y construían plataformas de tierra sobre sus tumbas. A partir de entonces, la Tradición involucra un amplio mosaico de culturas autónomas llamadas *Constructores de Montículos*. Tuvieron dos *fases*,* distanciadas en tiempo y espacio, y con distintos modelos económicos: fueron la cultura *adena-hopewell* y la *mississippica.*

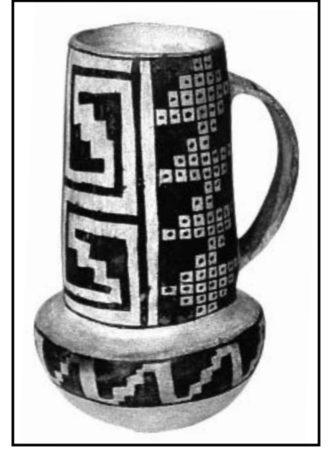


55. Dibujo mítico *Cultura mogollón*

Cla. / Gén. Dibujo. - **Con.** Mágica / Signal. **S Gén.** s/cerámica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Su. **Ex. Te.** Deidad / Ideografía. - **Mat.** Pigmentos. - **Téc.** Dibujado / Coloreado / Engobe.

Des. Cuenco ceremonial con personaje mitológico en posición de cruz = *Tierra.*

Crí. Una compleja ideografía con una entidad humanoide, fusionada con el venado y el murciélago, mostrando dos dameros símbolos de la tierra. Es una definida configuración ideográfica coloreada con oxido rojo.



56. Dibujos míticos *Cultura anasazi*

Cla. / Gén. Dibujo. - **Con.** Mágica / Signal. **S Gén.** s/cerámica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Abs: Geo. - **Ex. Te.** Deidad / Ideografía. - **Mat.** Pigmentos. - **Téc.** Dibujado / Coloreado / Engobe.

Des. Vaso ceremonial con diseños ofídicos.

Crí. Se presentan dos diseños simbolizando serpientes que, a su vez, son signos de la tierra. El signo de la izquierda y de la guarda es uno de los más difundidos de Amerindia.

Cultura adena-hopewell
700 a.C. - 400 d.C.

Antes del 700 a.C. se estableció en el valle del río Ohio la cultura *adena.* Con más de 200 asentamientos, basaba su economía en la caza y la recolección practicando simultáneamente un rudimentario cultivo de plantas nativas. Fue una sociedad estratificada, construía túmulos funerarios, conocía la alfarería, trabajaba el cobre para objetos suntuarios y practicaba el comercio a larga distancia que le suministraba materias primas.

Hacia el 300 a.C., se establecieron también en aldeas permanentes al sur de Ohio y en el río Scioto, otros grupos que presentaban diferencias sociales y lingüísticas con adena. Conocidos como cultura *hopewell,* heredaron los rasgos culturales de adena agregándoles mayor complejidad y difusión y provocando una expansión de tipo ideológico.

Hacia el 300 d.C. se produjo la caída de la cultura hopewell, por el 400 d.C. vió fracturada su red comercial y el sistema colapsó, aunque algunos grupos dipersos en Wisconsin, Iowa y Minnesota persistieron por un tiempo. Su desaparición, está relacionada con cambios climáticos en la región y con la expansión de la cultura *mississippica.*

Tuvieron una estructura social centralizada. Erigieron más de 10.000 túmulos de tierra de grandes dimensiones --los mayores de 30 m de largo por 12 m de altura-- de forma rectangular, hexagonal o circular. Tenían criterio funerario, pues estaban levantados sobre tumbas de personajes de alto rango, salvo algunos con características de monumentos sagrados, como el Serpent Mound de Ohío de 400 m de largo. Sus *ajuares funerarios** eran de buena calidad con distintos objetos: colgantes, collares, pipas, instrumentos musicales, pectorales y cerámica. Enterraban a los de menor nivel social en la periferia del sepúlcro principal o en el montículo mismo.

Hopewell extendió sus contactos comerciales hasta tal punto que le permitió importar materiales exóticos de regiones distantes como Dakota o Wyoming, donde obtuvieron cuarzo y obsidiana. Con estos, manufacturaron objetos suntuarios de calidad; además trabajaron oro, plata, hierro y mica.

Cultura mississippica
800 - 1500 d.C.

Después de un paréntesis de 400 años, en que las Tradiciones locales continuaron su desarrollo, hacia el 800 d.C. se impuso un cambio cultural, con origen en territorios de Tennessee, Georgia y en los valles del río Mississippi. En San Luis se produjo el primer signo importante del cambio. Los pueblos de la región, comenzaron el cultivo de maíz primitivo, importado de Mesoamérica. Este pueblo no abandonó la caza por completo. Pacticó intensamente la agricultura con nuevas especies de maíz, poroto y calabaza.

La transición de cazadores-recolectores a agricultores, rompió los viejos patrones de integración que durante siglos habían mantenido con la naturaleza. Estos cambios fueron irreversibles y traumáticos: abandonaron las riberas de los ríos y se asentaron en las llanuras donde plantaban maíz, sufriendo al principio desnutrición y tuberculosis. Hacia el 900 d.C. disminuyeron la producciòn de objetos suntuarios y construyeron túmulos de gran tamaño.

Hacia el 1400 d.C. comenzó su decadencia y por el 1500 d.C., abandonaron sus centros. Según las crónicas de la conquista, los *shawnis* y los *natchez* construían túmulos y mantenían un gobierno con diferencias muy marcadas entre nobles y plebeyos.

Los grupos habían logrado una producción agrícola que, a pesar de no tener sistemas de irrigación posibilitó proveer a poblaciones mucho más densas que en el período anterior. Practicaban una nueva economía, con una expansión agresiva de conquista de tierras de aluvión para los cultivos.

Sus asentamientos eran de mayores dimensiones y estaban cercados por empalizadas y tenían rasgos de urbanización tomados del área cultural mexicana. Los túmulos que levantaban tenían dos objetivos: servían como base para sus templos y como vivienda para sus jefes. A diferencia de los túmulos hopewell su utilidad era religiosa y no funeraria. Las plataformas fueron centros de actividades religiosas y decisiones económicas y políticas.

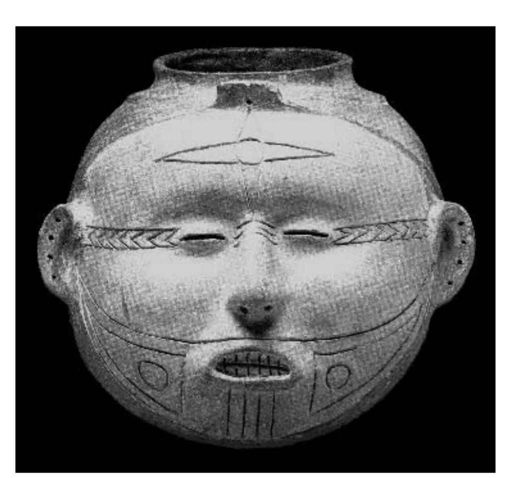
En Cahokia construyeron su asentamiento más importante con 13 km², poseía más de 100 montículos y albergaba 10.000 habitantes. La mayor estructura, era el túmulo de Los Monjes de 316 m por 241 m y 30 m de alto.

Tenían un gobierno hereditario y vitalicio ejercido por jefes. La sociedad estaba centralizada y estratificada. En los centros mayores existían como mínimo dos niveles jerárquicos Los aresanos se dedicaban exclusivamente a la elaboración de objetos de culto.

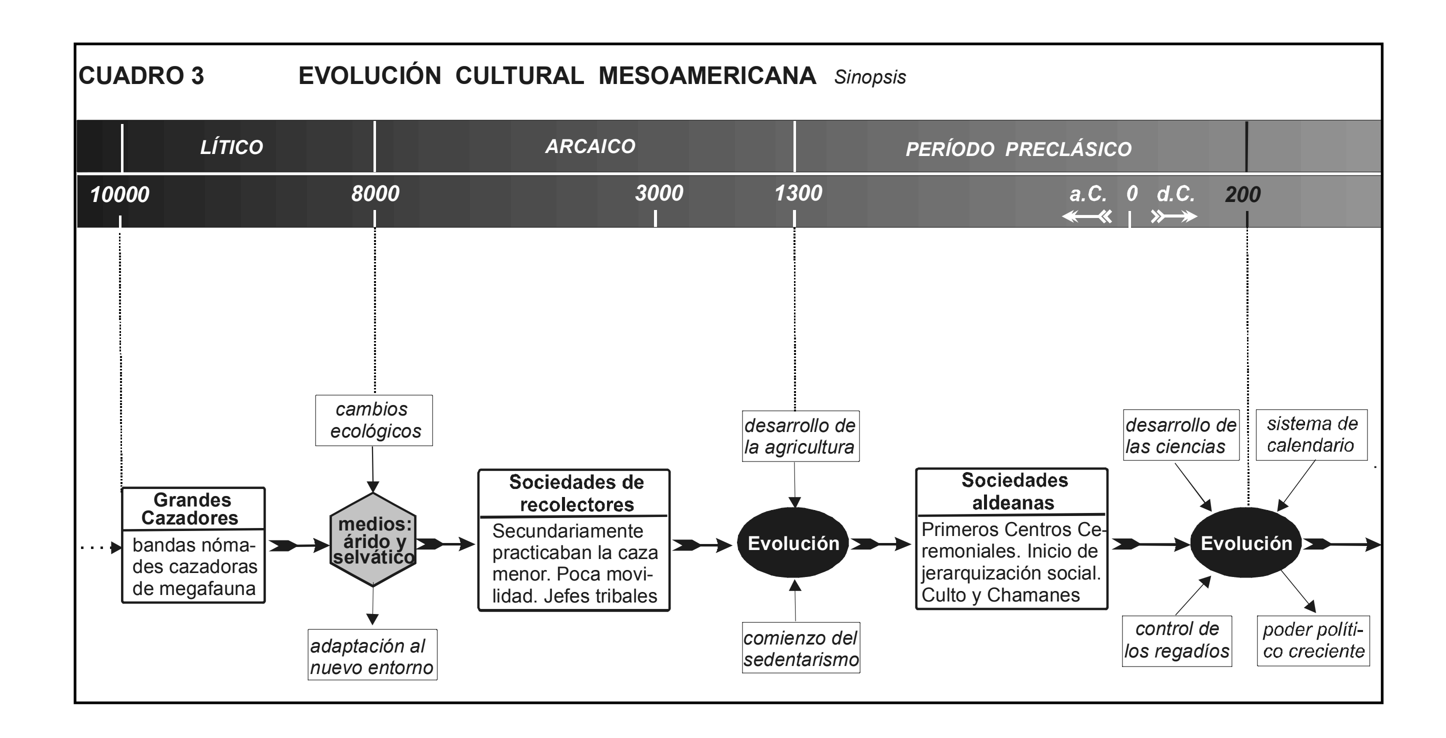
Enterraban los difuntos importantes con sus posesiones en fosas rectangulares cubiertas con lajas. En los ajuares funerarios se han encontrado espadas de pedernal, orejeras de madera, hachas monolíticas, pipas, estatuillas, pectorales de cobre y nácar con imágenes incisas.

Su pensar mítico se infiere de su obra escultórica y dibujada donde tienen primacía imágenes de animales, rostros humanos y colosales trabajos arquitectónico-escultóricos de modificación, sacralizacion e integración con el paisaje. También enormes construcciones habitacionales comunitarias, sistemas templarios con basamentos piramidales, observatorios astronómicos y juegos de pelota.

Un evidente animismo zoolátrico mítico-religioso se presenta abundante tallado o dibujado sobre cerámica. Las culturas norteamericanas se caracterizan por haber creado un importante acervo cerámico que muestra, incisos o dibujados con pincel, diseños míticos, figurativos o abstractos geométricos. Se evidencia el uso del ceramio como soporte de dichas imágenes.



57. Vaso *Cultura mississippica*
Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Vasija escultórica / Vaso. - **Mo Es.** Intimista.
Es mor. concreto. - **Es im.** Abs: Fig. / Su. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Incisión.
Des. Cabeza-trofeo ceremonial con tatuajes.



EE UU

N

México

Océano Atlántico

TAMAULIPAS

TAMUIN **huasteca**

PANUCO **huasteca**

DZIBICHALTUN **protomaya**

JALISCO

TZINTZUNTZAN **tarascos**

TULA **tolteca**

TAJIN **del Golfo**

TEOTIHUACAN

CHICHEN ITZA **maya tolteca**

NAYARIT

TLATILCO

COLIMA

TENOCHTITLAN **azteca**

CHOLULA

CEMPOALA **totonaca**

Golfo de México

UXMAL **maya tolteca**

TULUM **maya tolteca**

XOCHICALCO

REMOJADAS

TRES ZAPOTES **olmeca**

RIO BEC **maya**

SAN LORENZO **olmeca**

LA VENTA **olmeca**

PALENQUE **maya**

CERROS **protomaya**

MONTE ALBAN **zapoteca**

TEHUACAN

UAXACTUN **maya**

PIEDRAS NEGRAS **maya**

MITLA **mixteca**

YAXCHILAN **maya**

TIKAL **maya**

Belize

TAYASAL **maya tolteca**

IZAPA **protomaya**

Guatemala

QUIRIGUA **maya**

Honduras

COPAN **maya**

KAMINALJUYU **protomaya**

Océano Pacífico

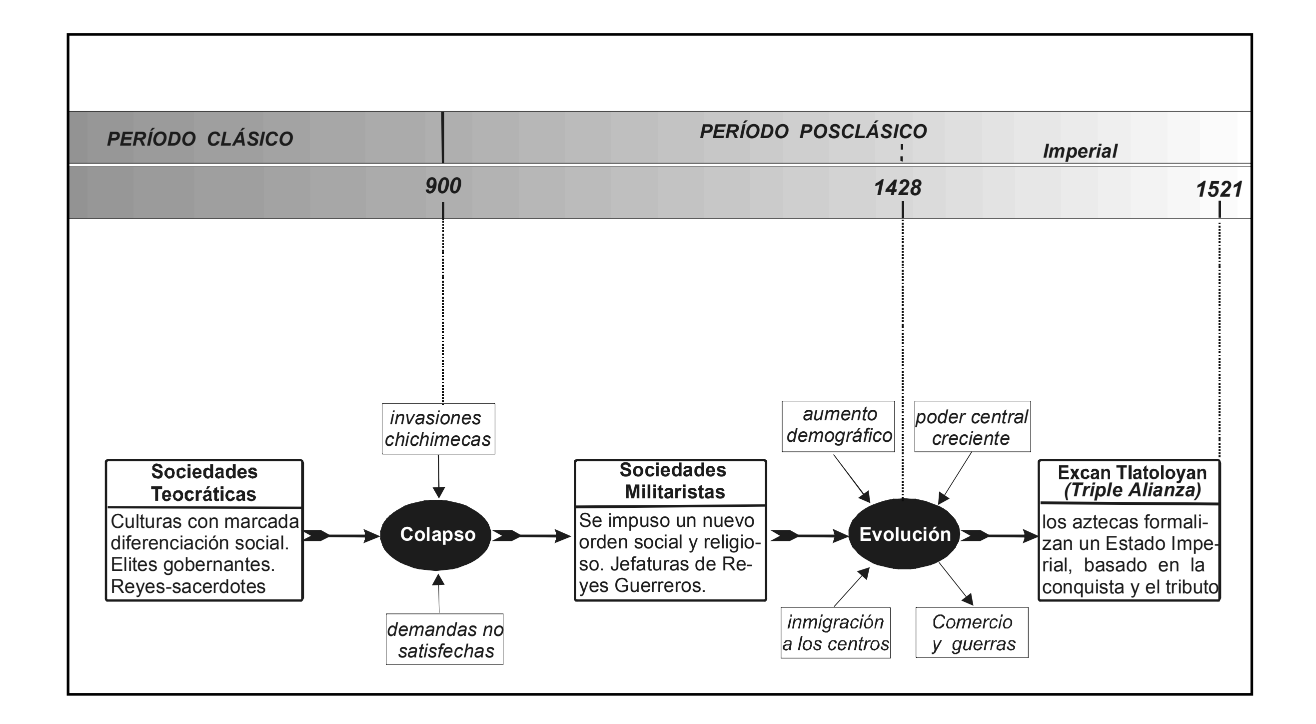
El Salvador

Nicaragua

MESOAMÉRICA
Período 2000 a.C. - 1500 dc.

- ○ Arcaico
- ▲ Período Preclásico
- ■ Período Clásico
- ● Período Posclásico

SITIOS (mayúsculas) / **culturas** (minúsculas)



Mesoamérica comprende los actuales países de México, Belice, Guatemala, El Salvador y el oeste de Honduras. Presenta una gran variedad ambiental, desde llanuras bajas y selváticas hasta cordones montañosos de más de 5000 m con picos nevados. Esto produce la diversidad ecológica de ámbitos, con gran variedad regional, tanto para los productos naturales como para los cultivados.

Las subregiones culturales son:

Altiplanicie mexicana

Es un extenso territorio enmarcado por la Sierra Madre Occidental y la Sierra Madre Oriental. Comprende total o parcialmente a territorios de los actuales estados de Durango, Zacatecas, San Luís Potosí, Hidalgo, Veracruz, Puebla y Tabasco. Principalmente desértico, allí crecen distintos tipos de cactáceas y, las escasas precipitaciones que se registran anualmente, hacen casi imposible la agricultura. Este fue el territorio de las tribus antecesoras de los aztecas.

Valle Central de México

Es la región más importante, desde el punto de vista cultural, por ser el ámbito de las culturas *teotihuacana* y *azteca.* La integran total o parcialmente territorios de los actuales estados de Hidalgo, México, Tlaxcala, Morelos, Puebla y el Distrito Federal. Presenta una continuidad geográfica con la altiplanicie mexicana. Es una cuenca con una altura superior a los 2800 m.s.n.m., delimitada por las Sierras Madres con 6000 m en las altas cumbres nevadas. Desde tiempos muy remotos y hasta el 1500 d.C. el valle se hallaba cubierto por lagos; el mayor fue el Texcoco, ubicado en el centro de la cuenca, rodeado por densos bosques de pinos y encinas, poseía variadas oportunidades para caza y pesca.

Valle de Oaxaca

Coincide con el actual estado de Oaxaca y parte de los territorios de Guerrero, Puebla y Veracruz. Es una región montañosa con valles inferiores, situada a 200 km. al sur de la actual ciudad de México, donde confluyen tres valles ricos en arcilla, cal, sal y pedernal y en fuentes de agua potable. Habitada desde tiempos remotos, fue el asentamiento de las culturas *zapoteca* y *mixteca.* Actualmente continúa siendo uno de los territorios más densamente poblados de Mesoamérica.

Costa del Golfo

Es una región cálida y húmeda, de tierras bajas y pantanosas que bordea al litoral marítimo del Golfo de México. Hoy pertenece a los estados de Tamaulipas, San Luís Potosí, Hidalgo, Veracruz, Puebla y Tabasco. Es rica en frutos silvestres, ciervos, pescados, tapires y resina de caucho. Fue la cuna de la primera alta cultura amerindia, la *olmeca.*

Occidente mexicano

Es el territorio ubicado al oeste de México, sobre la Sierra Madre Occidental. Comprende total o parcialmente a los actuales estados de Sinaloa, Nayarit, Jalisco, Colima, Michoacán y Guerrero. Es una región montañosa y volcánica, muy boscosa y determina una cuenca con varios lagos de gran extensión y gran riqueza ictícola. El lago más importante es el Pátzcuaro, situado a 2400 m.s.n.m.

Zona maya

Posee tres sectores que muestran dos ámbitos distintos: el meridional de tierras altas, y el central y septentrional, ambos de tierras bajas. El territorio meridional incluye Chiapas, la costa del Pacífico, las tierras altas de Guatemala y de El Salvador. Está ubicado a 300 m.s.n.m., posee una cadena montañosa volcánica que se extiende desde el sur de Chiapas hasta el sur de Centroamérica y se encuentra cubierta por capa de tierra fértil con amplios valles y estaciones lluviosas definidas. En este ambiente se inició la *Cultura maya.*

En la zona central se desarrolló la cultura maya clásica. Va desde los estados de Tabasco y el sur de Campeche hasta al departamento guatemalteco de El Petén; incluye también Belize y el Occidente de Honduras. Es una región selvática con árboles majestuosos que, hacia el norte y el oeste, se transforma en baja y espinosa.

La zona septentrional, región de la cultura *maya-tolteca,* abarca los estados de Yucatán, norte de Campeche y Quintana Roo. Es una planicie de bosques bajos, pocos ríos y escasas lluvias en la que abunda la piedra caliza. Su fuente de agua más importante fueron los pozos naturales o perforados llamados *cenotes.*

Etapa Arcaica

7000 - 1500 a.C.

El valle de México fue el punto de encuentro de las dos Tradiciones líticas pleistocénicas: la norteamericana de los Grandes Cazadores --clovis-- y la Tradición de Caza Suramericana, que desaparecieron hacia el 8000 a.C. al retirarse los glaciares. Hacia el 7000 a.C., los cazadores-recolectores superaron la crisis provocada por los grandes cambios climáticos. Adaptados a las nuevas condiciones ambientales y los distinos entornos ecológicos, iniciaron la Etapa Arcaica.

En México, este período está bien documentado por la arqueología, que establece una continuidad histórica con distintas fases en el valle de Tehuacán, la región de Tamaulipas y el valle de Oaxaca. Aquí se producen cambios de sus hábitos alimenticios, en su tecnología y costumbres hasta los comienzos de la agricultura y el sedentarismo. A medida que los productos de la caza escaseaban, los vegetales adquirieron mayor importancia en la alimentación. Los grupos humanos consiguieron territorialidad, planificaban su economía y se reunían en grupos mayores de acuerdo con las estaciones climáticas. Estas pautas disminuyeron su movilidad.

A medida que redujeron la caza, agregaron más plantas silvestres a su dieta, incrementando la recolección de granos e iniciando la horticultura. Así los grupos basaron su dieta en el consumo de vegetales domesticados y en el trabajo agrícola. Sus campamentos aumentaron en tamaño y en número, con viviendas levantadas en las riberas de ríos. Se mantenían unidos a lo largo del año, separándose en los meses de caza, que ahora era una actividad complementaria.

La Etapa Formativa en Mesoamérica, se inició alrededor del 2500 a.C. En él los grupos nómades de recolectores se agruparon, en incipiente sedentarismo, en pequeñas aldeas. Los ejemplos más significativos son El Arbolillo y Zacatenco, en las costas del lago Texcoco y el valle de Tehuacán y San José Mogote, del valle de Oaxaca.

Período Preclásico

1400 - 100 a.C.

Se caracteriza por sociedades que alcanzaron mayor especialización en los trabajos, construyeron edificios públicos y tuvieron prácticas funerarias más complejas. Crearon una ideología mítico-religiosa e iniciaron construcciones ceremoniales y palaciegas. Perfeccionaron las herramientas y fabricaron cerámica y textiles.

Valle de México

2000 - 200 a.C.

Se establecieron grupos de agricultores sedentarios que disponían de cerámica, tejidos y comercio. El conjunto de pueblos de esta región pertenecían a dos tradiciones distintas que se sucedieron.

La cultura *zacatenco,* con probable origen en el occidente mexicano, tuvo dos fases y no alcanzó mucha difusión territorial. Desapareció cuando otra población ocupó esta región.

La cultura de *ticoman,* con origen en la costa del Golfo, tuvo evidentes lazos culturales con Puebla y se le conocen tres fases. Su desaparición estuvo relacionada con los comienzos de la cultura *teotihuacana.*

El desarrollo del valle alcanzó su cúspide con el pueblo de Tlatilco, desde el 1000 al 400 a.C. Sus viviendas eran de barro y techos de paja. Dejaron más de 200 tumbas con ricos ajuares funerarios. Hacia el fin del período, levantaron su mayor construcción templaria, la pirámide circular de Cuicuilco de unos 20 m de alto por 140 m de diámetro.

58. Figurilla *Sitio Tlatilco*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial.
S Gén. Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Ide. - **Ex. Te.** Fetiche.
Mat. Arcilla. - **Téc.** Modelado.

Des. Fetiche funerario protector. Idealización de una niña a la cual se ha peinado y colocado una corta falda. Este tipo de talisman son numerosos en tumbas de ajuares aristocráticos de Tlatilco.

Cri. *Obra chamánica.* Un sensible modelado denuncia a un artista de expresiva vitalidad preocupado por detalles naturalistas.

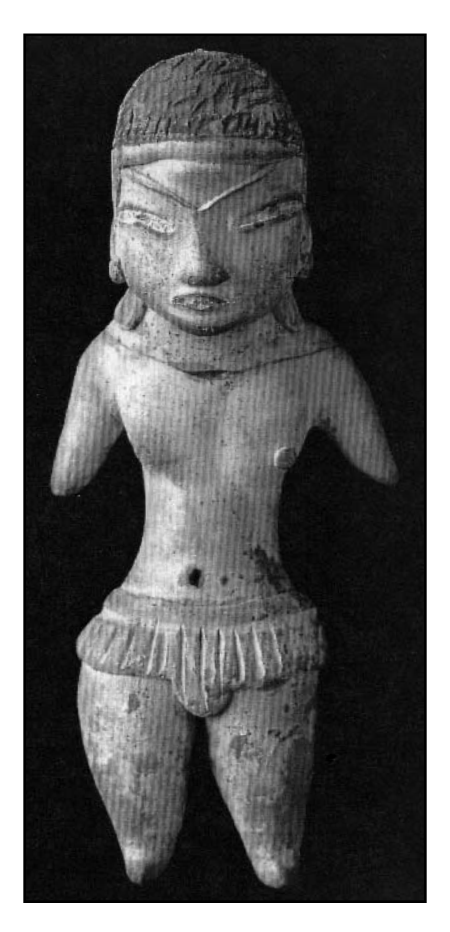
Valle de Oaxaca

1400 - 400 a.C.

Hacia el 1000 a.C., cuando los grupos de recolectores y agricultores incipientes del valle situado al norte de Oaxaca, superaron la etapa seminómade, desarrollaron la agricultura y tuvieron aldeas de poblaciones numerosas. Estos primeros asentamientos fueron la base de la posterior cultura *zapoteca.* Sus obras ceremoniales revelan influencia *olmeca* desconociéndose si ésta ocurrió por difusión religiosa o invasión militar.

Cerca del 400 a.C. el considerable crecimiento de la población trajo como consecuencia rasgos de diferenciación social, centralización del poder político e intensa actividad ceremonial. Edificaron en el cerro Monte Albán un centro de culto con una arquitectura de basamentos pirámidales, sistemas templarios y palacios.

Basaron su economía en la explotación de distintas zonas ambientales y cultivos estacionales y un sistema de riego rudimentario. El valle se encontraba ya densamente poblado, fragmentado en pueblos independientes aliados por lazos matrimoniales, con centros regionales de poder.



Alrededor de 1500 a.C. ocupaban el sur del golfo aldeas de agricultores, sin jerarquización social, ni centros ceremoniales.

O*lmeca* fue la primer gran cultura mesoamericana. Su zona de influencia partió de la Costa del Golfo ocupando una extensión de 18.000 Km². En sus rasgos físicos predominaron la estatura baja, cierta obesidad, cabeza grande y aplastada entre frente y occipital, ojos bizcos, nariz ancha y achatada y labios gruesos.

Los olmecas tuvieron tres períodos históricos, relacionados con los centros de San Lorenzo, La Venta y Tres Zapotes. Se inició con el centro ceremonial de San Lorenzo, erigido alrededor de 1300 a.C. En una superficie de 50 hectáreas, sobre una gran plataforma, construyeron los edificios principales con un complejo sistema de desagüe y emplazaron sus primeros monolitos de piedra llamados *estelas*. La población campesina se hallaba dispersa en aldeas circundantes.

A partir del 900 a.C., San Lorenzo fue destruído y trasladaron el gobierno al centro de La Venta, donde lograron su apogeo cultural. La Venta, levantada en tierras pantanosas cercanas al Golfo, tenía un centro ceremonial y edificios con orientación norte-sur, montículos con monumentos circundando una gran plaza, una pirámide cónica y elevaciones más pequeñas de tierra apisonada. Tallaron cabezas humanas de grandes dimensiones, estelas, altares y obsesivas imágenes del jaguar, su dios tribal. Hacia el 500 a.C. cesaron de construir y abandonaron el centro afincándose en Tres Zapotes, considerado su último período. Dejaron una estela con la fecha más antigua de Mesoamérica: 31 a.C.

Su economía estaba sustentada por una agricultura intensiva del maíz, calabaza y chile practicada en las márgenes de ríos, bosques y laderas de montañas; el excedente sostenía a la elite gobernante.

Implementaron una extendida red comercial hasta los actuales estados de Puebla, Morelos, Guerrero, Oaxaca, Chiapas, la costa occidental de Guatemala y Costa Rica. Sus mercaderes intercambiaban: jade, caucho, obsidiana, turquesas y otras materias primas por plumas, pieles y copal.

Con una población muy numerosa, este pueblo tenía una estructura social con diferencias de clases y división del trabajo. Los centros eran dirigidos política y administrativamente por sacerdotes y funcionarios. Los artesanos, campesinos y esclavos integraban los estratos más bajos, dedicados al agro y el urbanismo.

Además de su mitología, tuvieron tres logros de suma importancia intelectual que les dio trascendencia: escritura jeroglífica, calendario y vocación por la escultura.

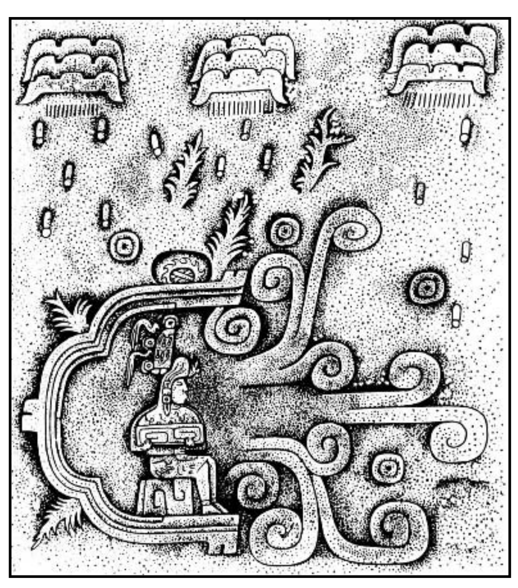
La influencia olmeca hacia los pueblos vecinos, no fue para establecer colonias, su objetivo habría sido la transmisión dogmática, y comercial. Fue una sociedad compleja gobernada por una elite poderosa que difundió su organización social jerárquica y centralizada, sobre otras menos desarrolladas que tomaron algunos de sus elementos y símbolos para su propio desarrollo como las culturas zapoteca, maya, del golfo y teotihuacana.

Se la considera creadora de los fundamentos intelectuales que determinaron el posterior desarrollo cultural mesoamericano: ideológico, político y ceremonial. Sintetizó una ideología felínica, transmutada en diseños propiciatorios de lo agrario que, de manera obsesiva, protagoniza casi toda su obra de culto plástica.

Su escultura expone la adultez de este Género Plástico en Amerindia, realizado con extraordinaria vocación creadora y cabal oficio. La magistral expresión de sus tallas, los contenidos metafísicos, míticos y psicológicos, morfológicos y poéticos, hacen de la escultura olmeca una trascendente eurítmia atemporal sólo compartida con mayas, aztecas e incas y la estatuaria importante del planeta.

El ocaso de esta cultura pudo haberse producido por una revolución social o por la presión de grupos vecinos que habían alcanzado un desarrollo superior. Hacia el 400 a.C. la región donde floreció la cultura olmeca cayó en el abandono y perdió el protagonismo histórico que nunca recuperaría.

Ideología y plástica



59. Relieve de Chalcatzingo

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Rupestre. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Ex te.** Configuración propiciatoria agraria. - **Ex mor es.** Frontalidad bidimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Lo ideográfico. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado. Incipiente alisado del muro.

Des. Relieve rupestre, con un personaje dentro de una caverna, compuesto por varios elementos signales referidos a la lluvia.

Crí. *Metonimia. Obra oficial de origen chamánico.* Sacerdote sentado sobre un signo *ese = nube* que también porta en sus manos. Sobre su cabeza, en una cápsula y en el casco, signos de lluvia y plantas. Del interior emergen remolinos = *fuerzas.* El exterior muestra nubes, lluvia y plantas de maíz. Sobre la parte superior de la caverna se observa el sol que lleva un signo *bandas cruzadas = Poder* en su centro, símbolo de la mancha del jaguar. Se está presentando un claro pensamiento visual mágico augurante de lluvia y fertilidad. El diseño proclama el contenido de un ritual pluvial: es la ofrenda de un rey sacerdote que porta un signo *nube,* quizás abstracción de una serpiente. Desde la caverna, entrada al *Inframundo donde la Muerte genera la Vida,* sopla un expresivo viento con fuerzas genitoras. En el *Cielo,* abstracciones de mandíbulas felínicas como signos de *nubes* cargadas de lluvia que desciende en gotas. La magnífica conceptualidad de la ideografía, pareciera mostrar no sólo una obra en función votiva sino también *la idea del comienzo mítico del mundo:* la *caverna-útero que gesta el origen del poder agrario.* Es un ruego propiciatorio plasmado con intención perenne para la imperiosa necesidad pluvial. Plásticamente, la magistral fusión entre ideología y diseño crea la presentación de una escena de notable creatividad y cabal comunicación.



60. Altar - Trono 4 de La Venta

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica / Naturalista.
S Gén. Tridimensión *del bloque* / Incisión / Relieve. - **Mo Es.** Monumental.
Est. Fig: Nat. / Abs: Fig. y Geo. / Pur.
Ex te. Configuración simbólica de la Tierra.
Ex mor es. Frontalidad tridimensional.
Ex ma plá. Petricidad. Lo ideográfico.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. *Alto* 1,60 m. *Ancho* 3,19 m. *Profundidad* 1,90 m. Bajo un friso con la abstracción felínica, se encuentra un hombre en la entrada de una caverna. Toma en sus manos cuerdas que sostienen prisioneros tallados en los planos laterales del monumento. Enmarca al personaje la mandíbula superior felínica --entrada al *Inframundo*– y cuatro plantas de maíz.

Crí. Bajo un friso del *Poder* y emergiendo de la *boca-caverna,* un sacerdote aprisiona cautivos, alegoría de su poder terrenal. Todos los elementos conforman una definida ideografía: un jefe, bajo la tutela felínica, ostenta su captura en el portal del *Inframundo,* gestor fecundante de la *Madre Tierra.*
Plásticamente, el monumento se ha compuesto con dos *Estilos morfológicos* sectorizados: el friso, la mandíbula y las plantas, *Abstracto: Geométrico;* el hombre, sogas y prisioneros *Figurativo: Natura-ista.* El bloque escultórico es símbolo de la *Tierra,* y se podría interpretar que *a ésta la energiza el jaguar y la gobierna políticamente el hombre.* Su claridad comunicante explicita la *voluntad de poder* * de una étnia en todo su esplendor intelectual y plástico. Es una trascendente ideografía metafísica, cósmica y humana, de poderosa expresividad volumétrica compuesta con la precisión y el detalle de una rotunda obra maestra: *no sobra ni falta nada.*

* **La voluntad de poder** ***fue una característica fáctica de todas las altas culturas amerindias: su colosal iconografía lo prueba.***

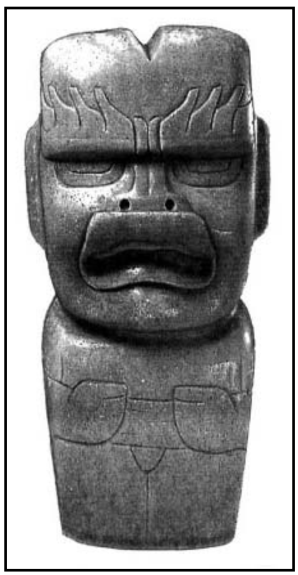


61. Sacerdote

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Ceremonial / Ideográfica.
S Gén. Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Ide. y Nat. / Pur. / *Bipolaridad: idealismo formal - naturalismo temático.* - **Ex te.** Configuración sacerdotal. Éxtasis.
Ex mor es. Frontalidad tridimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Solidez morfoespacial de pleno y vacío.
Mat. Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Alto 1,13 m. Ancho 0,96 m.* Personaje estático, meditativo, con el signo del *Poder* felínico en el pecho y cinturón.

Crí. Estatua de un sacerdote de compacta composición y firme volumen, diseñada con un gran pleno y un vacío integrado, donde el bloque prismático inicial persiste virtual aún con tal vacío. Esta pauta morfoespacial fue plasmada por primera vez en América por los olmecas, creando una morfología abierta, donde el vacío potencia al pleno. Tal criterio estructural es contrario al cerrado bloque esferoide de sus cabezas colosales.





62. Hachuelas rituales

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica.
S Gén. Lapidaria / Incisión / Relieve. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. / Ex. / Su. - **Ex te.** Configuración ritual agraria.
Ex mor es. Frontalidad bidimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Lo Ideográfico. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Ofrendas con neonatos felínicos.

Crí. *Metonimia. Obra oficial.* Talismanes, con agresivas fauces jaguarescas y foliadas cejas. La desbordante expresividad hunde su metafísico diseño en regiones superrealistas de difícil acceso racional. Fácticamente, su formalismo muestra dos hechos plásticos: brazos y manos incisos y esquemáticos, logrando así destacar el impacto visual de los definidos rostros en relieve y su agresiva presencia.

Esta morfoespacialidad también se creará con vasos cerámicos de la cultura condorhuasi de Argentina y, siglos después, recreada por la cultura tolteca con sus estátuas Chac Mool.



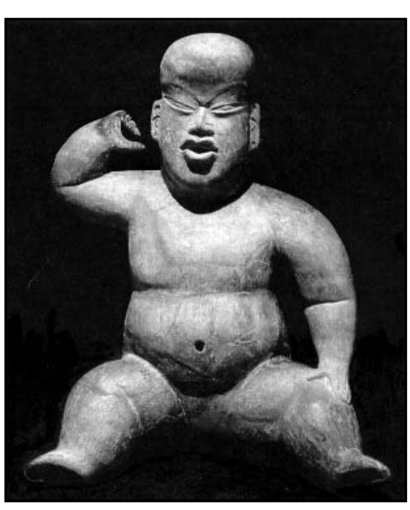
63. Monumento

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Monumental.
Est. Abs: Fig. / Ex. / Su.

Ex te. Configuración ritual, símbolo terrestre. - **Ex mor es.** Frontalidad tridimensional. - **Ex ma plá.** Petricidad. Lo Ideográfico. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Monolito de la deidad *Jaguar-Tierra.*

Crí. *Metonimia. Obra oficial.* Imponente abstracción de la *Montaña = Tierra* y el *Poder* que posee, presentada con una monstruosa y superreal morfología felínica. Plásticamente, el diseño ha fusionado la mandíbula con el tronco del animal, magnificando los colmillos cual columnas que enmarcan la entrada al *Inframundo.* Todo es desmesura en el impar ente mítico-religioso. La talentosa creatividad, la constante coherencia en una plástica mitológica, ejecutada con poderosa talla y sublimada conceptualidad, es norma olmeca. La idea y la poesía, en armónica consustanciación, como inmanencias morfológicas develando su metafísica sacralidad.

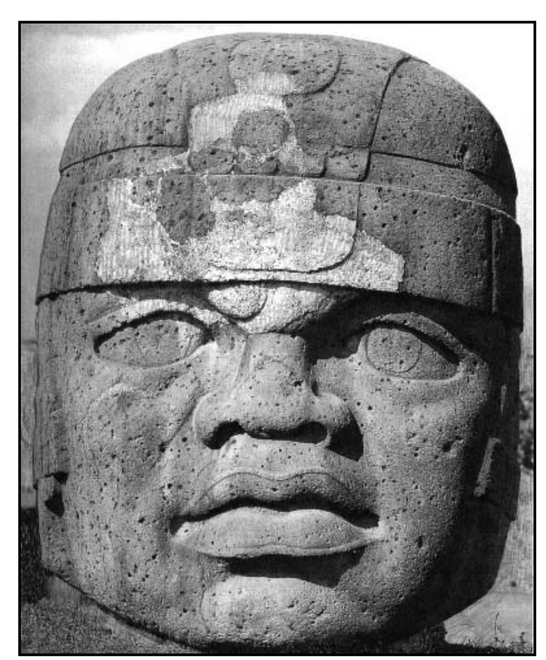


64. Infante

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Cerámica. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Nat. e Ide. / Pur. - **Ex te.** Configuración ritual de un bebé simbólico.
Ex mor es. Tridimensionalidad.
Ex ma plá. Modelado purista. Movimiento corporal. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado.

Des. Niño de corta edad idealizado.

Crí. Uno de los numerosos niños asexuados modelados por los olmecas. Se interpretan como ofrenda ritual del maíz joven. El diseño muestra sus características étnicas y vital expresividad gestual.



65. 66. Retratos colosales

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Humanista / Retrato.
S Gén. Tridimensión / Cabezas. - **Mo Es.** Monumental.
Est. Fig: Nat. / Ex. - **Ex te.** Documentación de *reyes-sacerdotes.*
Ex mor es. Potencia expresiva y tridimensionalidad.
Ex ma plá. Petricidad. Solidez morfológica del pleno.
Mat. Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Enormes cabezas realizadas como retratos conmemorativos de importantes personajes.

Crí. Plásticamente, coherente con la expresión expansiva de su masa, estos retratos patentizan con máxima rotundez, la *petricidad* desocultada de su materia lítica. Se percibe, con inmediatez impactante, a personajes de firme carácter y despreciativa altivez, que sugieren una profunda *sublimación del superhombre.* El desbaste de los bloques siempre es escaso y conservan la volumetría de su masa original. Las facciones, sobre todo las orejas y los diseños de los cascos están resueltos como relieves para no crear vacíos que rompan la plenitud del bloque.



La fuerza psicológica que emana del Ser de los autoritarios señores y la magnitud expresiva de la talla, determinan una *metafísica de la expresión,* de excepcional talento escultórico. Al lograr penetrar con semejante intensidad plástica la naturaleza humana se comunica su trascendencia ontológica que acompaña a la íntegra magnificencia estética de la materia, su *petricidad* y el hecho *escultórico-poético* desocultado. Son magistrales obras de una impar vocación escultórica existente entre los olmecas *circa* 500 años a.C.

Colima, Jalisco y Nayarit

500 a.C. - 900 d.C.

Colima, jalisco y nayarit fueron representativas culturas de Occidente de Mexico en el Preclásico, donde se originó gran parte del desarrollo de Mesoamérica.

Los antiguos habitantes de la zona, no tuvieron homogeneidad cultural y aparentemente estaban relacionados con la cultura *zacatenco.* Los primeros pobladores fueron los *jalisco,* con amplia difusión en toda la región. Los *nayarit,* habitaron el sur de la región y, aparentemente, convivieron en paz con *jalisco*. Los *colima,* los más desarrollados, se impusieron sobre los otros tomando como vasallos a sus habitantes.

Estas poblaciones desarrollaron un alto nivel cerámico, permaneciendo sin cambios culturales hasta el 900 d.C. al ingresar tribus bárbaras desde el norte. Los pueblos de Occidente no pasaron por el Período Clásico, ingresaron directamente al Posclásico.

Los ajuares funerarios jalisco poseen numerosos restos materiales: abundantes herramientas de cobre, ceramios escultóricos humanos y animales y escenas de su vida cotidiana. Andaban desnudos --condición de servilidad--, se tatuaban y pintaban, se deformaban la boca, usaban aretes y las mujeres lucían tocados.

Las figuras nayarit representan a hombres con taparrabos anchos, camisas cortas, cintas frontales o gorros con puntas y mantos ornamentados, y a las mujeres con faldas. Produjeron una excelente textilería.

Las imágenes colima muestran la compleja indumentaria de las distintas clases sociales con sus diferencias de rango, sus danzas y su práctica ritual del *juego de pelota*.*

Excavaban tumbas rectangulares en suelo rocoso con cavidades verticales y cilíndricas que conducían a un nicho ovalado. Los altos dignatarios eran enterrados con lujoso ajuar: ofrendas, pertenencias y la compañía de esposas, criados y perros mascotas.

Las esculturas de Occidente, modeladas y cocidas, representan una pauta documental y costumbrista similar a la maya de Jaina o la mochica. Es una obra profana, de vocación escultórica que relata, con frescura y vitalidad naturalista escenas, personajes y acciones reales de su sociedad, generalmente idealizando las formas.

Fueron culturas intimistas, sin solemnidad, que comunican la realidad cotidiana y profundo humanismo, haciendo su constante apología.



67. Personaje *Cultura jalisco.*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Humanista. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua cerámica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Nat. / Ide. / Pur. - **Ex te.** Naturalismo. - **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Humanismo y vitalidad. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido.

Crí. El dinamismo que emana de la figura anticipa su próximo movimiento.



69. Mujer grávida *Cultura nayarit.*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Humanista. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua cerámica. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. / Ide. / Pur. **Ex te.** Naturalismo existencial. Embarazo. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad. Humanismo y sensualidad. - **Mat.** Arcilla. **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido.

Des. Mujer en actitud de señalar su gravidez.

Crí. Es una obra naturalista. El sensual modelado trasmite la vitalidad del personaje y destaca su rostro iluminado con una sonrisa. Su actitud es serena y espectante, goza en hondo recogimiento el momento del parto todavía lejano. En sus orejas dos valvas, símbolos de fecundidad.



68. Can. *Cultura colima.*

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Vasija escultórica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Nat. / Pur. - **Ex te.** Naturalismo. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe / Bruñido.

Des. Mascota canina.

Crí. La gran cantidad de perros encontrados en tumbas dan la certeza de haber sido talismanes de buena suerte. Estan modelados con síntesis formal y plástica sensual de notable vivacidad. De excelente factura, logran una eximia dualidad artística: escultórica y cerámica.



70. Reunión social
Cultura nayarit.

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Cerámica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. y Nat / Bar. / *Bipolaridad.* **Ex te.** Reunión. - **Ex mor es.** Tridimensión naturalista. **Ex ma plá.** Humanismo y documento. - **Mat.** Arcilla / Pigmento. **Téc.** Modelado / Dibujado.

Des. Reunión en una casa.

Crí. Con detalle se escenifica el tema social. Posee la frescura de un modelado espontáneo y *sonoro* que trasmite el parloteo. Numerosas escenas similares se modelaron en nayarit. Es evidente la intención documental y la preferencia por la cerámica para soporte de tales relatos.

En este período se establecieron las bases del complejo desarrollo y superior nivel cultural que alcanzarían los mayas en el Período Clásico. En los centros de: Izapa, Kaminaljuyú y Abaj Takalik en Guatemala, Cerros en Be-lize y Uaxactún y Tikal en las selvas del Petén, grupos con buena economía agrícola, realizaron monumentos templarios y estelas en los últimos si-glos a.C., influenciados culturalmen-te por los olmecas.

Izapa construyó con tierra y piedra un gran centro ceremonial con numerosos montículos-templo cuya influencia se irradió desde la costa sur mexicana del Pacífico hasta Guatemala. No tenían escritura ni calendario, pero tallaron imágenes históricas y mitológicas.

En Kaminaljuyú, la cultura *miraflores* erigió un importante centro cultístico, que alcanzó gran poderío económico y político sobre los habitantes de los territorios montañosos. Realizaron más de 200 pirámides templo y un juego de pelota. Recibieron fuerte influencia olmeca y dejaron escritos tallados en estelas, con *glifos** anteriores a los mayas.

Su caída ocurrió en el 200 d.C. y el centro quedó en ruinas hasta la llegada de los teotihuacanos que renovaron su vigencia.

La región del Petén fue ocupada por la cultura *chicanel* que, entre el 100 a.C. y 150 d.C., con un esmerado artesanado de la piedra caliza, levantó edificios complejos. Hacia el 250 d.C. se encontraban construyendo numerosos centros de culto. Urbanizaron Uaxactún y Tikal en Guatemala, Palenque y Yaxchilán en México, y Copán en Honduras, con plataformas para asentar pirámides templarias y palacios alrededor de grandes plazas.

Basaron su sistema económico en productos obtenidos de la agricultura, la pesca y el comercio. Su técnica inicial fue el método de *roza** y posteriormente con *camellones** un sistema de terrenos sobreelevados. Fabricaban cestería, eran eximios ceramistas, manufacturaron textiles e indumentaria y realizaron excelente joyería de jade.

En el Protoclásico se instituyeron teocracias feudales hereditarias con un rey-sacerdote acompañado de una nobleza burocrática y una estratificación social de militares, artistas, escribas, artesanos, campesinos y esclavos.

Las castas gobernantes residían en los centros de culto, ya que también eran centros políticos, administrativos, astronómicos y comerciales.

Varias tumbas de nobles se hallan debajo de pirámides templo escalonadas. Los inhumaban cubiertos con cinabrio y fina indumentaria, ofrendados con ceramios, máscaras y objetos de jade y acompañados por adultos sacrificados.

Fue una cultura incipiente, con un sistema de culto agrario y funerario animista, basado en la adoración del jaguar y la serpiente. En estos momentos sus deidades más importantes fueron el *Dios Gordo* y *Chac,* dios de la Lluvia.

Presenta ya un comienzo de escritura glífica, una arquitectura simbólica de la mecánica celeste y conjuntos templarios con alineación astronómica.

La obra escultórica fusionada con la arquitectura muestra convencionales mascarones con simbolismos cósmicos, poseen notable expresión temática y gran barroquismo.



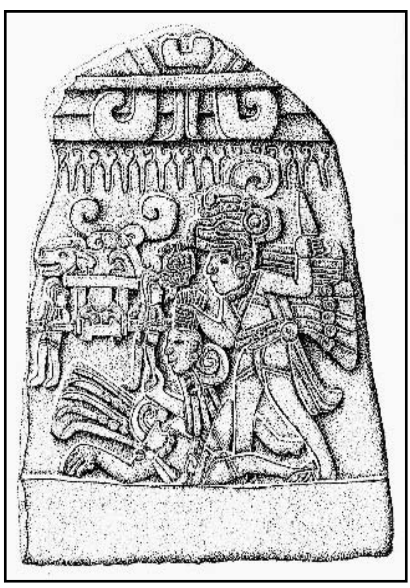
71. Estela La Mojarra
Zona del Golfo de México. *Circa* 100 d.C.

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista.
S Gén. Bidimensión / Relieve.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar.
Ex te. Personaje y documentación.
Ex mor es. Bidimensión. - **Ex ma plá.** Humanismo y signalidad.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Estela conmemorativa.

Crí. Es el texto mesoamericano más antiguo hasta ahora descubierto.

Historia, política y sociedad

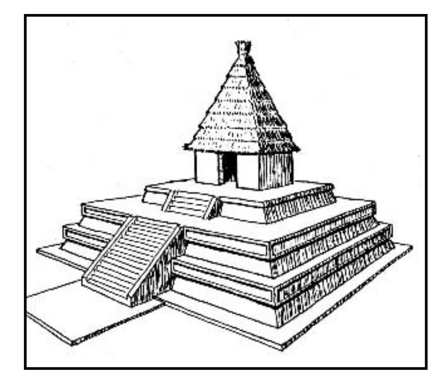


72. Estela 21 *Izapa.*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Naturalista.
S Gén. Bidimensión / Relieve.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar.
Ex te. Sacrificio. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Humanismo y vitalidad.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Escena de sacrificio.

Crí. La imagen muestra el ritual de la decapitación de un jugador de pelota. Juntamente, en la parte superior, se observan signos: una lengua bífida y una franja de aparentes gotas de lluvia más otros elementos semióticos. Del cuello del sacrificado emerge un chorro de sangre mientras el verdugo sostiene la cabeza cercenada.



73. Templo *Kaminaljuyú.*

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica.
S Gén. Religioso-ceremonial.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Híbrido.
Ex te. Templaria. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior.
Ex ma plá. Hibridez. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. Pirámide templo.

Crí. Obsérvese la influencia teotihuacana en cuanto al tipo constructivo de los tableros-talud.

Período Clásico *200 - 900 d.C.*

En el Clásico las culturas mesoamericanas alcanzaron su apogeo al lograr el máximo esplendor en las artes, ciencias y técnicas. Fueron sociedades que intensificaron el poder político y teocrático de las castas sacerdotales. Levantaron centros urbanos planificados y grandes sistemas de culto, donde manifestaron un profundo místicismo que influía sobre todas las expresiones.

Cultura zapoteca

Se desarrolló en el fértil valle de Oaxaca a 1.500 m sobre el nivel del mar. Las clases dirigentes de Monte Albán se establecieron como máximas autoridades del valle y sus alrededores, llegando su hegemonía hasta el istmo de Tehuantepec, la región zapoteca meridional, la costa del Pacífico y la Mixteca Alta.

Se construyó en Monte Albán, un centro religioso, político y astronómico que aglutinó grandes poblaciones y alcanzó la supremacía hacia el final del Período.

Las elites zapotecas consiguieron prestigio y reputación, emulando a los teotihuacanos. Tal influencia cultural ocurrió entre el 200 y el 600 d.C. en la tercera fase de Monte Albán. Ambos pueblos tuvieron fuertes lazos comerciales y una colonia zapoteca residió en un barrio de Teotihuacan.

Al caer la gran metrópoli en el 670 d.C. cesaron sus influencias. Los zapotecos afirmaron su identidad y obtuvieron auge político desde el 600 al 900 d.C., manteniendo sus rasgos culturales hasta la conquista española.

Hacia el 900 d.C., el aumento poblacional, la producción excesiva de objetos suntuarios y la falta de nuevas técnicas agrícolas provocaron la decadencia de Monte Albán. Aunque algunos asentamientos zapotecas continuaron ocupados el centro fue abandonado. Con la disgregación de su población se creó un vacío de poder que generó un período de inestabilidad y tumultos. En estas condiciones permanceció hasta el inicio del Posclásico donde lo zapotecos se establecen en centros ya existentes como Zaachila y Mitla.

Era una sociedad muy estratificada basada en un régimen teocrático. El poder se concentraba en reyes sacerdotes que lograron la hegemonía de Oaxaca a través de la conquista y luego instituyeron un dogma unificador de los centros del valle.

Monte Albán fue el principal centro de la región, político, ceremonial y administrativo. Fue planificado y construído sobre un monte nivelado artificialmente. Tenía una serie de sistemas templarios, ordenados de acuerdo con un eje norte-sur, en torno a una gran plaza. Los edificios no eran de fácil acceso y estaban ubicados en relación directa con la topografía. Tenía 57 residencias de importantes dimensiones, --probablemente, aposentos para las familias de la nobleza hereditaria--. Sus mercados y barrios de artesanos estaban dispersos por todo el valle junto a los campos de cultivo. Se expandió, cubriendo 7,5 Km² hacia los cerros aledaños. Su población osciló entre 45.000 y 70.000 habitantes que vivían en terrazas. Residían de acuerdo con las diferencias de status social: las clases altas cerca del centro y las bajas en barrios.

Tallaron numerosas estelas, con los primeros signos de una escritura ideográfica y glifos calendáricos. A partir del 900 d.C. y hasta el 1350 d.C., se produjo el colapso de las antiguas tradiciones de Monte Albán y cesó toda su actividad constructora.

Ornamentaban las urnas con imágenes de sus dioses, en su mayoría relacionados con la agricultura y la fertilidad.

Consolidaron su ideología y plástica desde unos 500 años a.C., en pleno apogeo olmeca, de quién tuvieron notoria influencia. Crearon un aglutinante dogma político-religioso y una poderosa estética de ciclópeas masas arquitectónicas. Transformaron en meseta un cerro con una superficie de 800 X 250 m En esa esplanada, durante más de mil años, levantaron el centro de culto, político y astronómico de Monte Albán. Constó de una gran plaza ceremonial rodeada de sistemas templarios, observatorio astronómico, campo de pelota, palacios y aristocráticas tumbas.

Tal urbanismo, de severa y magestuosa solemnidad, fue configurado por una *volición eternal, Modo Estético Monumental cerrado, Estilo Purista, espacialidad intensiva y limitada, de volumen colosal y horizontal.*

Rodean y se centran en la plaza basamentos piramidales *Arquitectónico-escultóricos.* Paralelamente, realizarán una importante escultura ceremonial de urnas zahumadoras con imágenes de dioses.

Al igual que teotihuacanos, mayas e incas, los zapotecos fueron extraordinarios arquitectos. Supieron transmutar, con poderosas formas, un elaborado pensamiento mítico, o sea, *arquitecturizaron la religión.*

Las secular edificación de Monte Albán, desarrollada por más de mil años, expresa la potencia creadora de un pueblo y la ambición de su Fe, coherente con una morfoespacialidad de volición eternal.



74. Estela *Monte Albán.*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Relieve / Incisión / Estela. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Fig. y Geo. / Bar. - **Ex te.** Ritual y comunicación. - **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. - **Ex ma plá.** Incipiente relieve. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Personaje acompañado por glifos semióticos.

Crí. Un personaje muerto, al cual se ha castrado, con glifos significantes de un pensamiento escrito. Los elementos que componen la imagen configuran un código ideográfico, por ahora sin una traducción satisfactoria. Numerosas estelas similares cubrían el frente de uno de los primeros templos del centro de culto de Monte Albán. Plásticamente, es una incisión e incipiente relieve de formas planas, frontales y estáticas. El diseño revela influencia olmeca y una síntesis morfológica no común en el habitual barroquismo zapoteca.

Cultura zapoteca 400 a.C - 900 d.C.

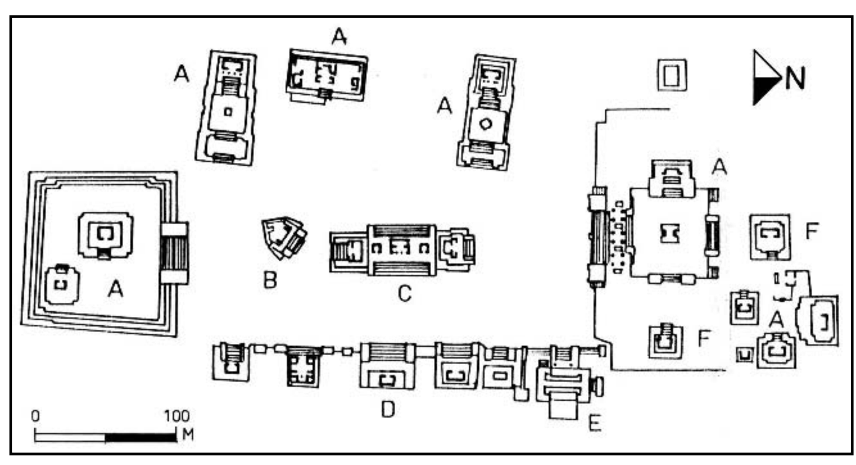


75. Deidad-urna

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Ceremonial. - **S Gén.** Vasija escultórica. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Fig: Ide. / Bar. - **Ex te.** Ritual. **Ex mor es.** Frontalidad. - **Ex ma plá.** Relieve de gran barroquismo. - **Mat.** Arcilla. **Téc.** Modelado.

Des. Dios del maíz, presentado delante de una urna.

Crí. *Deidad-urna* sahumadora funeraria, con la imágen del dios del *Maíz*. Posee un saturado barroquismo expresionista trasmitiendo una imagen impactante, de autóctona morfología ceremonial en relieve y fusionada con un recipiente cilíndrico ubicado detrás.



76. Planta de Monte Albán *México.*

Cla. / Gén. Arquitectura - Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Ceremonial. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. **- Mo Es.** Monumental. - **Est.** Purista. - **Ex te.** Política, ceremonia y astronomía. - **Ex mor es.** Colosal morfoespacialidad. - **Ex ma plá.** Poderosas masas. **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

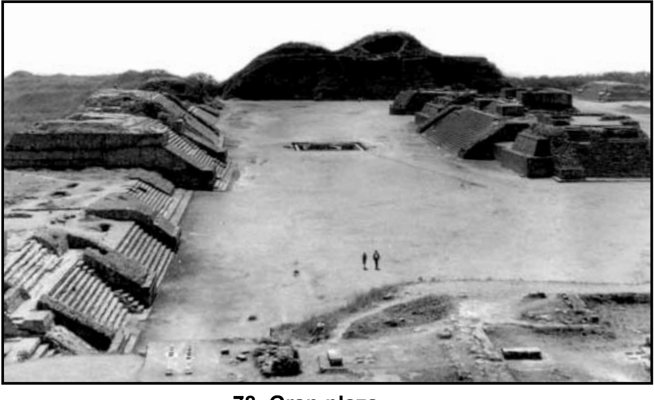
Des. Principal centro ceremonial zapoteca, conformado por cinco sistemas templarios. *Largo 800 m, ancho 250 m* **A. C. D.** Sistemas templarios. **B.** Edificio J, observatorio astronómico. **E.** Campo de pelota. **F.** Palacios.

Crí. He aquí un poderoso pensar arquitectónico, de solemne morfoespacialidad, de un pueblo con volición eternal. Es producto de una pertinaz Fe y una sabia tecnología constructiva para el logro de una residencia sagrada, “habitada” por dioses y consagrada a su culto.



77. Campo de pelota

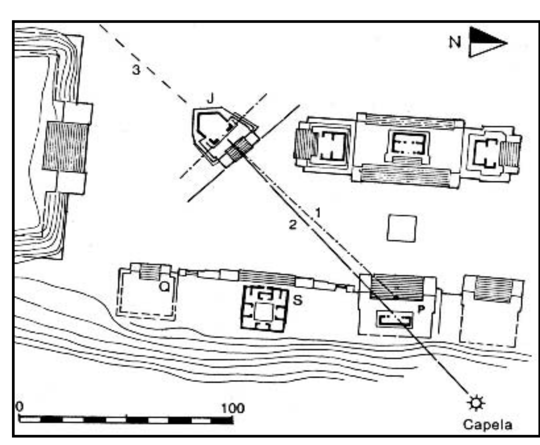
Crí. Juego ritual de connotaciones cósmicas, relacionado con los dioses de la Muerte. El campo simbolizaba un portal al Inframundo.



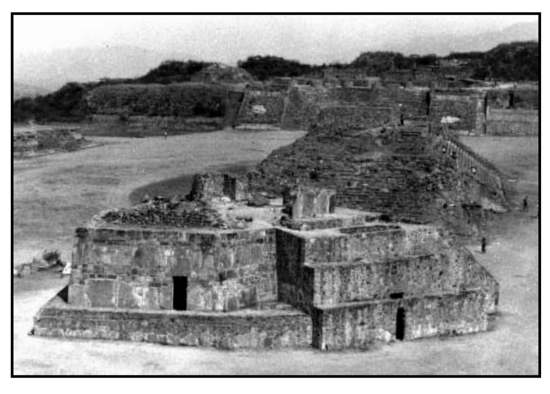
78. Gran plaza

Cla. / Gén. Arquitectura - Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Ceremonial. **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico / Civil. **- Mo Es.** Monumental. **Est.** Purista. - **Ex te.** Ceremonia y astronomía. - **Ex mor es.** Colosal morfo-espacialidad. - **Ex ma plá.** Poderosas masas. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. **Téc.** Mampostería.

Des. Ruinas del centro de culto construido sobre un cerro ubicado en la convergencia de tres valles. Es paradigma conceptual de *Geografía Sagrada,* monumentalismo y volición eternal.



79. Alineamientos astronómicos vinculados con los edificios **J** y **P**. **S**, palacio. **1.** Línea desde la entrada del edificio J hasta la abertura a la cámara de observación del edificio **P**. **2.** Línea noreste, desde el edificio J hasta la entrada del edificio **P** apuntando hacia la estrella Capela. **3.** Línea suroeste que apunta a cinco estrellas.



80. Edificio J.

Uno de los primeros observatorios astronómicos de América.



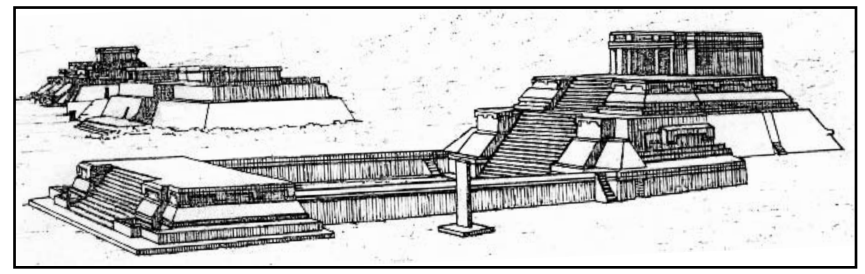
81. *Deidad-urna*

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Vasija escultórica / *Deidad-urna.* - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su.
Ex te. Deidad y atributos.
Ex mor es. Frontalidad y bidimensión.
Ex ma plá. Claroscuro y dramatismo.
Mat. Arcilla. - **Téc.** Modelado.

Des. *Deidad-urna* sahumadora funeraria de Cocijo, dios de la Lluvia.

Crí. Porta un enorme tocado de plumas = *Cielo,* y el signo de las *"Mandíbulas del Cielo"* = *Poder.* El cuerpo ha sido muy abstractizado: muestra sólo las extremidades.
La configuración se ha definido de acuerdo con una ideología mítica muy elaborada. Su lenguaje, de sofocante barroquismo expresionista, presenta una imagen de autóctona morfología, realizada como exento relieve pegado a un recipiente que se encuentra detrás. Tal criterio, normado para este tipo de obra, establece que *la imagen no es la ornamentación de la urna sino una corporeidad unívoca presentando una deidad-urna*.





82. Sistema templario

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Ceremonial. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.
Mo Es. Monumental. - **Est.** Purista.
Ex te. Ceremonial. - **Ex mor es.** Colosal morfoespacialidad. - **Ex ma plá.** Poderosas masas.
Mat. Piedra / Argamasa / cal.
Téc. Mampostería.

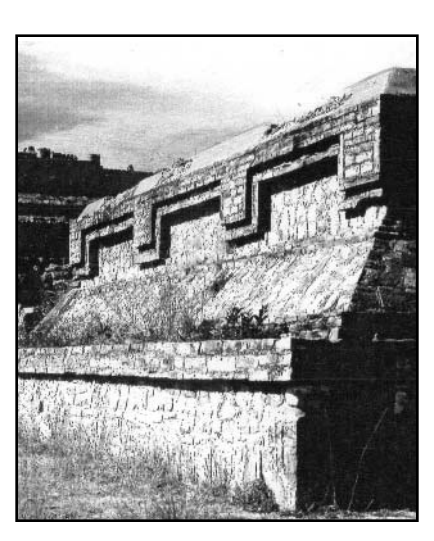
Des. Sistema templario --llamado **M**--, compuesto por una plataforma delantera, la plaza cercada y el basamento piramidal sobre el cual se levantó el templo.

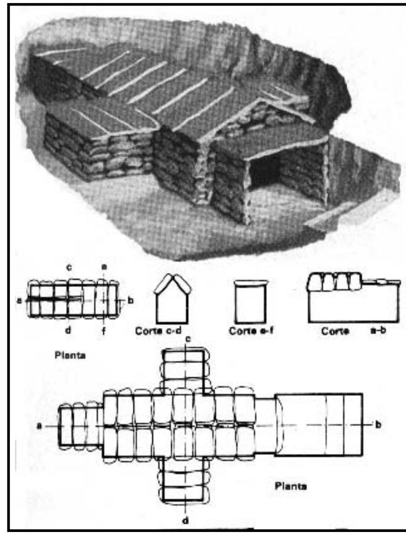
83. Alfarda

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Pur. / Abs: Geo. - **Ex te.** Ritual. Simbólico. - **Ex mor es.** Poderosa morfoespacialidad. - **Ex ma plá.** Gran masa. **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. Alfarda --remate lateral de una escalera-- compuesta por un tablero inferior con un friso liso, un talud y un tablero moldurado.

Crí. La moldura presenta la abstracción de la mandíbula superior del jaguar como símbolo de poder.





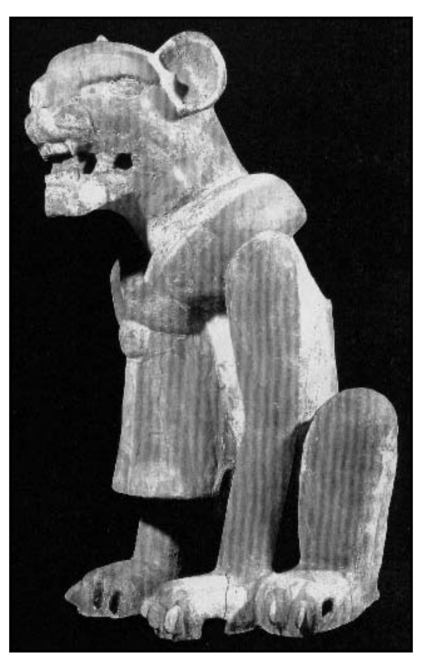
84. Perspectiva, planta y cortes de la tumba 118 de Monte Albán.

85. Máscara del dios Murciélago

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Mosaico.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su.
Ex te. Deidad. - **Ex mor es.** Frontalidad y bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Ensamblado / Pulido.

Des. Máscara con trozos tallados y pegados con resina.

Crí. Se ha configurado el rostro, hermético e inexpresivo, del dios de la Muerte. Es un ensamble fusionando lo humano con lo animal, para una obra funeraria de impar diseño.



86. Jaguar

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítico-religiosa. - **S Gén.** Tridimensión / Cerámica.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Fig: Ide.
Ex te. Deidad. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Fuerza volumétrica.
Mat. Arcilla. - **Téc.** Modelado.

Des. Presentación de la deidad jaguar.

Crí. Con firme modelado y feroz presencia agazapada se ha plasmado al dios.

Su epicentro estuvo en Azcapotzalco, en la meseta central del valle de México y en otros sitios de la Sierra Nevada. Los teotihuacanos, originalmente no eran oriundos de la Meseta Central, sino de una antigua población de la costa del Golfo vinculada con los olmecas. Posteriormente, mantuvieron relaciones con zapotecos, mayas y Kaminaljuyú.

Su ciudad principal fue Teotihuacan, ubicada a 70 km al noreste del lago Texcoco. (La denominación que los aztecas divulgaron fue *"Lugar donde los hombres se convertían en dioses"* y consideraban que había sido habitada por un pueblo culto y pacífico.

Tuvo distintos períodos de construcción. Debido a su crecimiento demográfico, aumentaron paulatinamente los sectores urbanizados, disminuyendo los agrarios. Entre el 600 y 200 a.C. se desarrolla de una aldea de agricultores que en todo el valle no superaban los 6.000 habitantes. Al mejorar sus técnicas de riego y producción agraria alcanzó dimensión e importancia.

Se la concibió en forma de damero; planificada y construída con monumentos y barrios, orientados de norte a sur a lo largo de su calzada principal. En el 350 d.C. ya era muy cosmopolita, con gentes de otros lugares. Hacia el 500 d.C. su extensión se calcula en unos 24 km² y una población aproximada de 125.000 habitantes.

Teotihuacan y su grandeza cultural menguaron al ser incendiada y saqueada alrededor del 600 d.C. No se conoce con certeza las causas de tal agresión. La hegemonía de la región se traslada transitoriamente a la ciudad de Cholula. Con la caída de Teotihuacán comienza también el colapso de las culturas del Clásico.

Política y sociedad

Tuvo un gobierno teocrático y una sociedad muy estratificada. El poder lo ejercieron una casta sacerdotal y una aristocracia civil con gran capacidad para movilizar una mano de obra necesaria para levantar y mantener al centro ceremonial y la primera ciudad de América. La tercera parte de la población se dedicaba a la producción de artesanías para lo cual destinaron barrios para artesanos.

Levantaron dos de las más voluminosas pirámides templos amerindias; 2.200 complejos habitacionales, palacios con murales al fresco, 400 talleres de obsidiana, 150 de cerámica y 20 de objetos votivos.

Como sociedad de tecnología neolítica no conoció los metales. La textilería e indumentaria y su artesanado general alcanzaron alta terminación.

Teotihuacan estableció, por varios siglos una vasta red comercial importadora de materias primas y exportadora de objetos manufacturados suntuarios y religiosos. Alcanzó el sur de Veracruz, Tabasco, los litorales del Caribe y el Pacífico y el valle de Puebla en Cholula. Importaron de la Costa del Golfo el algodón, de Occidente geodas para tallar máscaras funerarias y joyería, del sur de México el pigmento bermellón y de los dos océanos, caracoles. Poseían sitios de intercambio, colonias y ciudades aliadas que colaboraban con este vasto sistema mercantil con amplias rutas.

En el Noroeste operaba un puesto de enlace con el Cañón Chaco de la cultura anasazi, en una colonia de burócratas teotihuacanos. En el Golfo, aprovechando un nudo de caminos, erigieron un centro regional de intercambio en Matacapán. En el valle de Oaxaca tuvieron intensos y pacíficos contactos con la elite zapoteca por medio de lazos diplomáticos y matrimoniales; con Kaminaljuyú por su cacao y obsidiana y con Tikal por haberla conquistado.

Historia, política y sociedad

El intercambio comercial impulsado por Teotihuacán dejó su impronta en todo el territorio mesoamericano e influyó en las culturas respectivas.

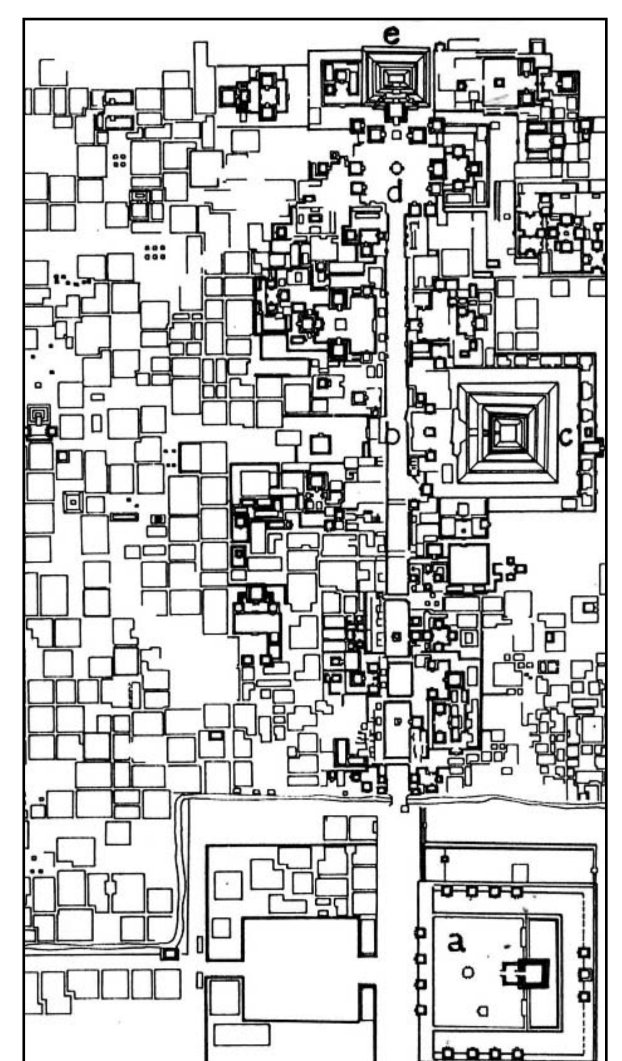


87. Máscara de Tláloc

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. / Su.
Ex te. Idealidad ideográfica.
Ex mor es. Frontalidad. - **Ex ma plá.** Abstracción conceptual. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. El dios de la *Lluvia,* colocado repetidamente en la pirámide templo de Quetzalcóatl, en Teotihuacan.

Crí. Primitivo diseño de la deidad, nacida del mito y veneración por el caimán y la serpiente, dioses símbolos de lo hídrico y lo terrestre. El logro ideográfico reside en su configuración de longeva perduración en las culturas mesoaméricanas.
Se trasmutó un pensamiento visual con los detalles ideológicos concebidos de una morfología convencional: la *imagen-dios,* inexpresivo y eternal, dadora del sagrado líquido celestial: la Lluvia.



88. Planta central de Teotihuacan

a. Templo de Quetzalcóatl.
b. Calzada de los Muertos.
c. Pirámide "del Sol".
d. Plaza y sistema templario "de la Luna".
e. Pirámide "de la Luna".

Esta cultura produjo un proceso sistematizado de diseño urbano, civil, ceremonial y astronómico. Fue el primer estado institucionalizado amerindio que desarrolló un continuado avance edilicio de gran coherencia. Construyó un paradigmático centro ceremonial, palacios y viviendas para comerciantes, artesanos y campesinos.

Al igual que toda alta cultura amerindia, su Fe en un dogma fue el motor para la colosal obra. En primer lugar y mucho antes de la era cristiana, se inician las enormes construcciones mítico-religioso-astronómicas, fundamento conceptual y político de la razón de ser de Teotihuacan. Sus principales dioses fueron Tláloc, de la Lluvia y Quetzalcóatl, de la creación.

La ciudad, va rodeando paulatinamente el Centro de Culto. La configuración *metafísico-temporal* del conjunto es de *volición eternal,* su sacralidad es de *solemne hieratismo, Modo Estético Monumental* y *Estilo Purista.* La *espacialidad es extensiva-expansiva-itinerante* y el *volumen colosal y horizontal.* Sus pirámides templo establecen el concepto *Arquitectónico-escultórico.*

En síntesis, el centro de culto se define por una avenida de norte a sur: la “Calzada de los Muertos” de 40 m de ancho y, en su origen de 5 km de largo, que vertébra el diseño urbanístico de la ciudad y la divide en este y oeste. (Antiguamente, tuvo otra avenida cruzando la actual.) Tal tetralogía topográfica designa cuatro sectores racionalmente creados que explicitan la relacion de Teotihuacán con una ideografía cósmica, ya que el número cuatro, mágico por excelencia en toda Amerindia, simboliza la Tierra y sus puntos cardinales.

Teotihuacán es arquetipo de equilibrio y racionalidad, es la sabiduría que implica crear un espacio conceptual como reservorio que cobije y acompañe una utopía mística, en un transcurrir que se desea eterno. Su monumentalismo simboliza la inmortalidad del dogma instituido, es su imagen plasmada con un diseño arquitectónico de autóctona morfología, creando formas extensivas con criterio de damero. Los vacíos itinerantes entre los volúmenes hacen participar de su espacialidad y esencia urbana, se aprehende la singular dialéctica de su lenguaje-morfoespacial en armónica integración. La horizontal, como cualidad de lo terrenal; la vertical como idea de lo ascendente y místico. Ambos conceptos son la esencia trascendente de la “Ciudad de los Dioses”.



89. Pirámide “del Sol”

Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. **- Mo Es.** Monumental. - **Est.** Purista. - **Mat.** Piedra / argamasa de cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. *Planta:* 220 X 225 m. / *Alto:* 63 m. *Período de construcción: circa* 150 años.

Crí. Esta colosal construcción es la abstración simbólica de la*Tierra* y paradigma de lo arquitectónico-escultórico, monumental y purista. Su visualidad es exterior, de solemnidad abrumadora, cual exégesis de aquella Fe. Se levantó como significante de sus magistrales pensamientos gestores mítico-religiosos y estéticos estableciendo la esencia eternal de éstos.

Sus pirámides, símbolos de montañas ideales, contenidas por horizontales bases, hacen pesar sus moles contra la tierra. Horizontal y vertical, semiótica presencia de un pensar mítico-estético. Tal, su ínsito contenido metafísico y estético.

Con similar temática simbólica mítico-religiosa y cósmica se plasmaron los demás Géneros Plásticos. Se generalizó la pintura mural al fresco en los palacios, con *Estilos Abstracto: Figurativo y Barroco.* Esas pinturas *Intimistas,* de impar esplendor ideográfico y plástico, configuran la sublimada realidad mágica y comunicante de una evolucionada cosmogonía, donde dioses, naturaleza y arte son una entidad unívoca cantando un permanente himno a la vida.

La cerámica, de diseños propios, fue soporte de abstractas ideografías mitológicas esgrafiadas y/o pintadas sobre una capa de cal.

La escultura lítica se destaca por sus máscaras mortuorias y por dos enormes bloques presentando a Tláloc, dios de la Lluvia y de Chalchiuhtlicue, diosa de las Aguas Terrestres.

Nos legaron un pensamiento metafísico, emanado de la silente musicalidad de un ámbito pletórico de misticismo transmutado en plástica eternal. Tal herencia inmanente desoculta aquel Ser, irradiado por la vigencia fantasmal de su pretérita magnificencia.



90. Quetzalcóatl, la Serpiente Emplumada

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Cabeza clava. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su.
Ex te. Idealidad ideográfica.
Ex mor es. Frontalidad y tridimensión.
Ex ma plá. Abstracción conceptual.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Cabeza clava del dios, empotrada junto y alternando con la máscara de Tláloc en los tableros de su pirámide templo en Teotihuacan.

Crí. Con un expresionismo inusual en la imagen de una deidad, el *dios-serpiente* es presentado con un collar de plumas identificando su esencia celestial simultánea a la terrestre.
El diseño de la *Serpiente Emplumada* fue una extensión ideológica de la morfología de Tláloc. La idea, diseñada escultóricamente, muestra la profundización ideólogica del pensamiento mítico y establece *la necesidad de la armonía entre Tierra y Cielo.*
En esta cabeza repetida artesanalmente, se observa una expresividad formal revivida en cada versión, caso atípico en una obra seriada.

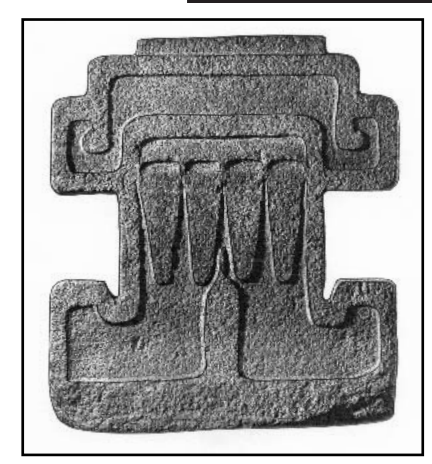


91. Caja trípode

Cla. / Gén. Cerámica / Pintura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Vasija / Pintura s/ cerámica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Ex te.** Configuración del dios. - **Ex mor es.** Frontalidad.
Ex ma plá. Abstracción formal.
Mat. Arcilla / Cal / Pigmentos.
Téc. Moldeado / Pintado.

Des. Ceramio ritual, pintado al fresco pos-tcocción, con la imagen de Tláloc, dios de la Lluvia.

Crí. Se presenta a la deidad, sus atributos vegetales y de poder: grandes aros.



92. Almena Piedra.
Abstracción de serpiente = signo Tláloc.

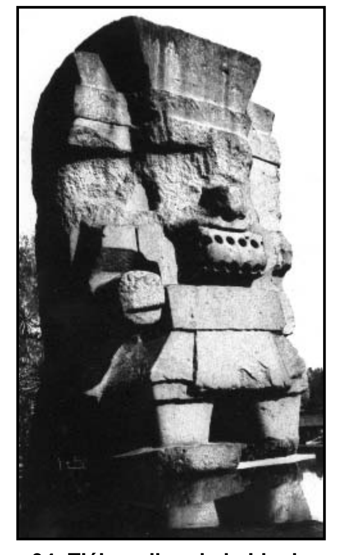


93. Pirámide templo de Quetzalcóatl *Teotihuacán*

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica / Escultura. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Relieve / Tridimensión.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Templaria.
Ex mor es. Morfoespacialidad exterior. - **Ex ma plá.** Hibridez.
Mat. Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque / Tallado.

Des. Pirámide templo con alfardas, taludes y tableros presentando cabezas clavas de Quetzalcóatl y Tláloc. Sobre los taludes y el fondo de los tableros se han tallado serpientes emplumadas = Quetzalcóatl y varios caracoles = Fecundidad.

Crí. El monumento es un verdadero *Canto a la Vida:* el dios creador, Quetzalcóatl y el mantenedor, Tláloc en singular connubio, propiciando la fecundidad agraria.



94. Tláloc, dios de la Lluvia

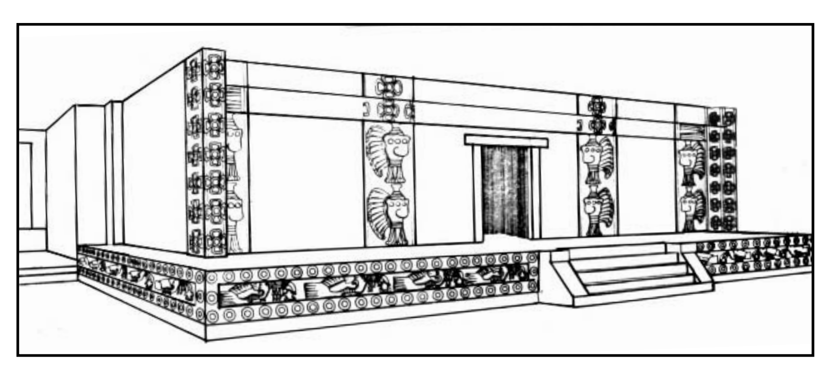


95. Chalchiuhtlicue, diosa de las Aguas Terrestres

Cla. / Gén. Esculturas. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica.
S Gén. Tridimensión *del bloque.* / Relieve. - **Mo Es.** Monumental.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Híb. - **Ex te.** Idealidad mítica.
Ex mor es. Frontalidad. - **Ex ma plá.** Poderosa petricidad.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Imponentes monolitos con características de cariátides. El borde de la falda de la diosa posee una guarda de volutas = *ondas de agua.* El hueco del pecho quizás llevaba una turquesa = *Cielo.*

Crí. Tláloc y Chalchiuhtlicue, dioses del mantenimiento hídrico, presentados con solemnidad inexpresiva y expectante. Son una conceptual abstracción donde prima el bloque sobre el tema y su realización, pues su impacto radica en el enorme volumen donde se han tallado las deidades como relieve. Son una intelectualizada realización, donde la idea se expresa en todo su esplendor mítico y potencia escultórica.



96. Palacio teotihuacano
Reconstrucción

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Funcional / Ideográfica. - **S Gén.** Civil. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Hábitat. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Hibridez.
Mat. Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. Palacio con imágenes de fecundidad celestial = caracoles emplumados.

Crí. Presentar ideografías míticas, escultóricas o pintadas en los palacios fue tarea normada. Todas propician la Vida.

Se desarrolló en la región de Veracruz Central, territorio de bajas colinas y tierras fértiles. Tuvo antecedentes Preclásicos y su apogeo, a partir del 200 d.C., sucedió al construir el centro de culto de El Tajín. Al igual que las demás culturas del período, mantuvo buenas relaciones con otros centros, en especial con Teotihuacan.

La zona donde prosperó fue una región de tránsito comercial, exportadora de diversos bienes y en la que se asentaron énclaves teotihuacanos.

Hacía mucho tiempo que vivían allí sociedades de vieja raigambre y origen *huasteco,* con un acervo cultural propio y relacionadas con Cerro de las Mesas de herencia olmeca. Cuando Teotihuacan decayó, el Tajín, gracias al progreso mercantil alcanzado, tomó el control de la distribución de obsidiana.

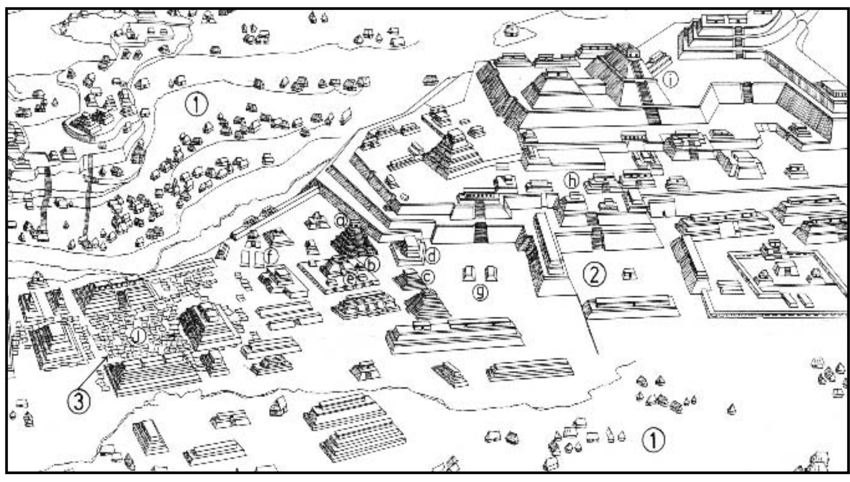
Entre el 700 y el 900 d.C. alcanza su máximo desarrollo cultural. Hacia el 1000 d.C. se inicia su decadencia y por el 1100 d.C. El Tajín es abandonado.

Fue un estado teocrático gobernado por reyes sacerdotes y con una sociedad jerarquizada.

Sus artesanos trabajaban tiempo completo. Hacia el final del período, asumió el poder político el rey *13 Conejo* y se convirtió en un estado militarista.

Eran excelentes agricultores y sus principales productos fueron el algodón y la vainilla que comerciaron intensamente. Complementaron su economía con manufacturas: cerámica, telas, plumaria y pieles de animales salvajes. Se destacaron en la producción de joyas.

El principal centro ceremonial fue El Tajín. Estaba emplazado al norte de Veracruz y rodeado por una densa selva, con una población probable de 20.000 habitantes. Ocupaba unas 200 hectáreas y fue levantado en una zona de relieve accidentado con frecuentes lluvias. Tenía complejos sistemas de drenaje y canales subterráneos que evitaban inundaciones, cisternas para almacenar agua, lujosos palacios, varias pirámides sobre plataformas y numerosos juegos de pelota. La principal pirámide templo, llamada “de los Nichos”, es de 35 m de lado y una altura de 25 m. En su última etapa constructiva se evidencia la influencia tolteca.

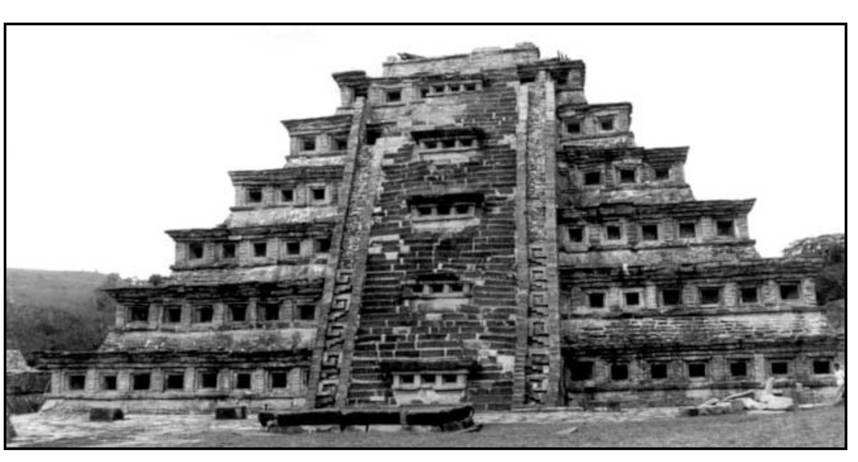


97. Reconstrucción de El Tajín

Cla. / Gén. Arquitectura - Urbanismo.
Con. Simbólica / Funcional. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Ex te.** Configuración del centro ceremonial. - **Ex mor es.** Intensiva y fragmentada. - **Ex ma plá.** Barroca y claroscuro. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. 1. Zona de chozas campesinas. **2.** Centro ceremonial. **3.** Posible mercado.

Crí. Muestra un barroquismo urbanístico producto de un diseño no planificado, realizado con sucesivos agregados y sin contar con el perjuicio visual que se ocasiona al edificio levantado con anterioridad. No obstante, la estética edilicia fue de excelente armonía formal y su arquitectura fue una de las más originales de Amerindia.

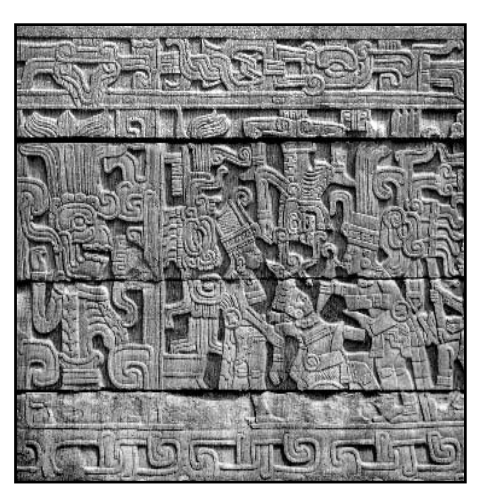


98. Pirámide templo “de los Nichos”

Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Ex te.** Configuración de pirámide templo. - **Ex mor es.** Intimista. - **Ex ma plá.** Barroquismo y claroscuro. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal.
Téc. Bloque **/** Mampostería Revoque.

Des. *Planta:* 35 X 35 m /*Alto:* 25 m Su presencia significante alude al calendario anual.

Crí. Diseñada con una morfología de impar concepción estética se sustancia en la esencia de una arquitectura intimista y barroca de plástica expresividad.



99. Relieve de un campo de pelota
Fragmento

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Simbólica / Mítica-ceremonial / Signal. - **S Gén.** Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Fig. / Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Documentación y sacrificio. - **Ex mor es.** Frontalidad. - **Ex ma plá.** Barroquismo y semiótica. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Sacrificio del perdedor en el juego. A la izquierda la imagen de la muerte.

Cri. Una severa composición que, con definida claridad, muestra el arrancamiento del corazón con detallado artesanado. Numerosos elementos signales e ideográficos patentizan una composición con dinámicas volutas determinando el protagonismo de las figuras sobre el fondo.

Desde mediados del primer milenio d.C., El Tajín fue incrementando una singular idiosincrasia arquitectónica morfoespacial, religiosa ceremonial y palaciega. El lugar del énclave, construido sobre vastas plataformas, es un recinto cerrado, rodeado de bajos edificios y frondosa vegetación.

Su concepto *metafísico-temporal* es de *volición eternal-transitoria.* (Ambivalencia aparentemente contradictoria, pero que en El Tajín como entre los mayas, se observa como normativa.) Su *Modo Estético* es *Intimista, cerrado y contenido.* Su *Estilo Barroco* cambiará a *Híbrido* en la posterior época militarista. La *espacialidad* es *intensiva, introversa* y *aleatoria,* sin planeamiento integral. El volumen es pequeño con relevantes propiedades *Arquitectónico-escultóricas.*

El diseño de sus construcciones, de mayoritaria inspiración mítica y pletórica de detalles, posee una original presencia rítmica de cinéticas variaciones lumínicas.

La pirámide templo de “los Nichos” es una de sus estructuras más antiguas, dedicada a la deidad de la lluvia. Se eleva con seis plataformas cuadradas decrecientes, que ostentan en sus tableros 364 nichos --obvia alusión a los días del año; el 365, quizás fuera el vano de entrada al templo--. La notoria marcación horizontal, producida por la sombra de las cornisas sobre los tableros, es de una estética única en Amerindia.

Frente a este lenguaje singular, urbanística y arquitectónicamente barroco, compuesto de aleatorios agregados y un formalismo de abundante claroscuro, se comprende que el centro ostentara un esplendor preciosista. Tal imagen fue inspiración de un original diseño, que se expresó casi con técnicas de orfebrería. Tal delicado construir se visualiza también en Palenque.

Esta cultura plasmó una amplia labor escultórica de suma plasticidad y diversos Estilos morfológicos: Figurativo: Naturalista, Figurativo: Idealista, Abstracto: Figurativo, Expresionista, y Barroco, siempre Intimista.

Tallaron la piedra y modelaron la arcilla, siendo ceramistas de oficio consumado, legando una obra autóctona, de impar sensibilidad poética.

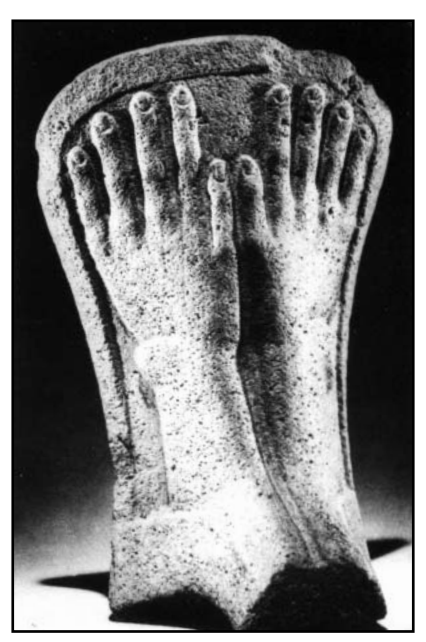


100. Rostro sonriente

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar.
Ex te. Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad y naturalismo. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Moldeado.

Des. Obra ceremonial con sonrisa convencional y signos comunicantes.

Crí. Los personajes sonrientes abundaron en esta cultura estableciendo una particularidad en Mesoamérica. La sonrisa infantil regala dulzura pero, a menudo, posee un sutil dejo sarcástico. Lo que no cesa es la sensibilidad preciosista y el sentimiento lúdico que fluye. Las obras poseen buena realización y muchas fueron hechas con moldes, menos los signos, pues en cada una son distintos. Sin duda, tuvieron suma importancia ritual.



102. Palma

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Ceremonial.
S Gén. Relieve. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Nat. - **Ex te.** Mito y ritualidad.
Ex mor es. Bidimensión.
Ex ma plá. Petricidad y naturalismo.
Mat. Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Imagen con dos manos.

Crí. Simbolismo perteneciente al ritual del juego de pelota. Su intención es naturalista y ha sido tallada con gran esmero representativo.



101. Hacha

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Relieve / Lapidaria / Hacha. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar.
Ex te. Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y signalidad. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Hacha ritual con rostro y un pez sobre su cráneo.

Crí. Un diseño complejo igual que su relevante talla realizada en un delgado trozo de piedra. Muestra creatividad y dialéctica en la variación de planos que mueven la superficie con sensualidad formal. Igual que palmas y yugos, las hachas exponen una elaborada estética y esmerada terminación.



103. Yugo

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica / Signal. - **S Gén.** Tridimensional / Relieve. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Petricidad y signalidad.
Mat. Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Yugo: protector que los jugadores de pelota se colocaban en la cintura.

Crí. Profuso en signos de significado metafísico, presenta deidades e ideografías, posibles entes talismánicos. Muestra una mítica hermética con gran técnica de talla.

Prosperó en la región selvática del este mexicano y Yucatán, Guatemala, Bélice, El Salvador y el oeste de Honduras. Sus antecesoras fueron las culturas de Izapa, Cuello y Kaminaljuyú. Castas sacerdotales del Petén Central sentaron las bases culturales que se mantuvieron vigentes más de 600 años.

El Período Clásico en la zona maya tuvo dos instancias: el Clásico Temprano, 300 - 600 d.C. y el Tardío, 600 - 900 d.C., aumentando las concentraciones urbanas gracias al florecimiento político, económico y artístico.

Después del 400 d.C., Kaminaljuyú fue ocupado por teotihuacanos e integrado a su sistema comercial. Éstos sometieron a la población maya y se erigieron en gobernantes generando un sincretismo cultural denominado *Cultura esperanza.*

En la zona septentrional florecieron Oxkintok y Acanceh con estructuras arquitectónicas mayas y tableros con imágenes de dioses teotihuacanos.

En la zona Central del Petén y regiones circundantes, dominó la *Cultura tzakol* hasta el 600 d.C. Por esa época se construyeron grandes centros templarios y políticos, siendo Tikal el más vasto albergando hacia el 800 d.C. unos 20.000 habitantes.

Tikal, por su ubicación estratégica, ocupó un lugar preponderante en la intrincada red política y comercial junto a Calakmul, siendo los dos centros más poderosos del Petén. En occidente la supremacía fue lograda por Palenque y Yaxchilán. En el sureste tuvo notoria importancia Copán y en el norte de la península de Yucatán se destacó Uxmal. En en esta región los sitios *puuc* y *chenes* se mantuvieron ocupados hasta la llegada de los toltecas que impusieron su poder.

Por las diferencias arquitectónicas de las zonas Central y Norte, se han propuesto como regiones políticas independientes a: Usumacinta, Motagua, Chenes, Río Bec y Puuc. Los centros eran autárquicos y cada uno mantuvo su independencia, poseyendo un complejo sistema de comunicación ideológica, religiosa, astronómico-matemática, ceremonial y comercial. Los centros principales ejercieron su dominio sobre los secundarios por medio de matrimonios de las elites gobernantes o por conquista militar.

Hacia el 900 d.C., los mayas abandonaron todos los centros principales. (Aún se desconocen los motivos del éxodo ya que sus causas pueden ser varias.) La última estela tiene la fecha 889 d.C.

Basaron su economía en el cultivo del maíz, utilizando distintos métodos agrícolas. El más conocido fue el de *roza* que obligaba a mudar frecuentemente el campo agrícola. Por tal razón emplearon otro de mayor rendimiento: en terrenos anegadizos, levantaron terraplenes llamados *camellones,* con su perímetro rodeado por canales hídricos de riego y para sembrar peces.

La sociedad maya Clásica estaba estratificada en nobles, artistas, militares, artesanos, comerciantes, campesinos y esclavos. Gobernaron dinastías de reyes sacerdotes que mantuvieron, junto con la nobleza, un absoluto dominio ideológico, de la astronomía, el calendario, la escritura y el arte ceremonial. Tal organización política tuvo éxito durante unos seis siglos.

Los sacerdotes llevaban una vida ascética, dedicados al estudio y la política, planeando guerras para fortalecer su hegemonía. Practicaban rituales de autosacrificio con extracción de sangre.

El campesinado formaba parte de la población dispersa que vivía en chozas próximas a los suelos fértiles; cada grupo de cien viviendas tenía un pequeño centro ceremonial para actividades religiosas y cívicas.

Los centros utilizaban distintos tipos edilicios: pirámides templo, palacios, juegos de pelota, baños de vapor, cisternas, canalizaciones hidráulicas y calzadas. Estaban unidos por el dogma, la investigación astronómico-matemática, el calendario, estelas míticas y conmemorativas de fechas históricas y altares rituales, glifos semióticos y toponímicos de sitios.

Practicaron el comercio por medio de caminos entre los centros; cubiertos con piedra caliza, eran rectos, planos y anchos. El más largo, de100 km, unía Cobá con Yaxuná. Además, usaron los ríos como rutas mercantiles.

Desarrollaron una escritura jeroglífica –glifos–, escribiendo su historia, dogma e investigaciones astronómicas en estelas y *códices**, de papel de corteza vegetal armados como biombos.

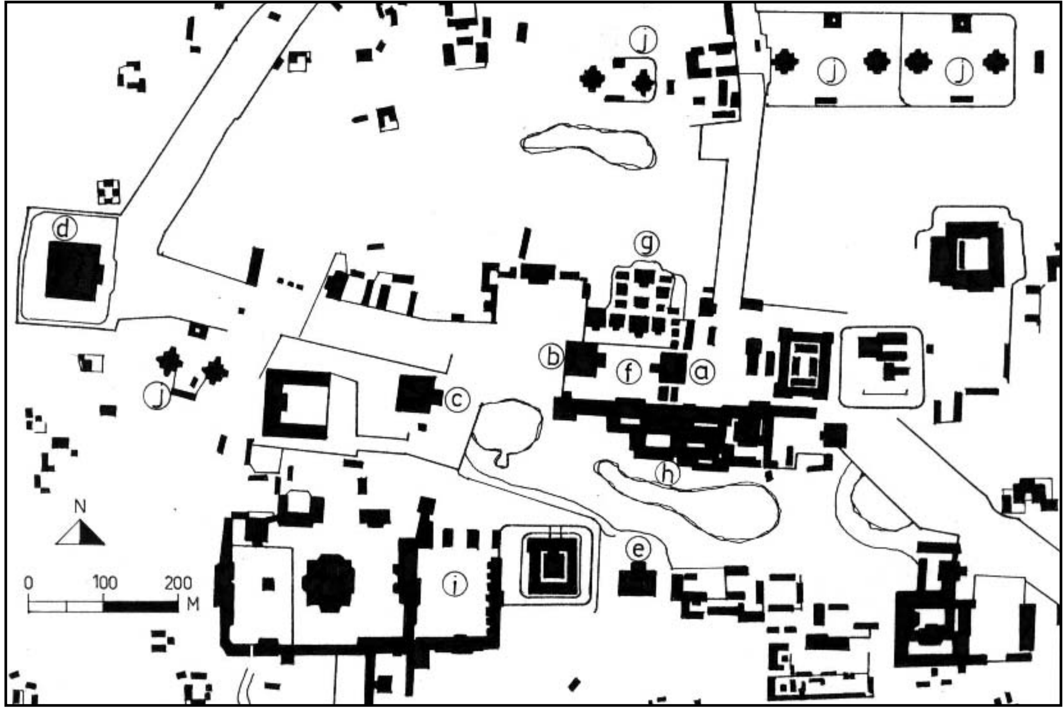
Descollaron en matemáticas y crearon un sistema numérico vigecimal con unidades representadas hasta el cuatro por puntos y el cinco por una raya. Concibieron al número cero y su valor posicional. Como excelentes astrónomos y constructores de observatorios, estudiaron los períodos del Sol, Luna, Venus, Pléyades y eclipses y utilizaron un zodíaco astrológico. Se apasionaron por la medición del tiempo creando un calendario solar, *Haab,* de 360 días más cinco y uno lunar y mágico adivinatorio, *Tzolkin,* de 260 días. Los dos se combinaban transcurriendo un ciclo completo cada cincuenta y dos años. Al servicio de su ambicioso plan de conocimiento cósmico realizaron uno de los esfuerzos intelectuales más complejos y de mayor éxito que ha tenido la humanidad. Mitología y religión, factores aglutinantes de sus pueblos, fueron gestores de gran parte de su plástica, junto al afán de documentar lo histórico y humanista. Configuraron una de las más vastas conceptualidades ideológicas plasmada en una obra artística, desarrollando diseños creados para casi todos los Géneros Plásticos. La escritura glífica con su doble importancia de diseño gráfico y signal-semiótico, la arquitectura, escultura, dibujo, pintura, cerámica y textilería fueron todos extraordinarios logros intelectuales, estéticos, artísticos, artesanales y plásticos.

En general, su concepto *metafísico-temporal* fue de *volición eternal-transitoria,* --Ambivalencia--. Este criterio, implícito en la arquitectura, se refiere a una voluntad de permanencia que, cada tantos años, es remplazada por suplantación constructiva. De esta manera, por factores mítico-ceremoniales, se construyó con abundancia pero se refaccionó otro tanto.

Fue una realidad urbanística de planeados lapsos temporales regidos por su calendario mágico. No se observa una integración armónica de la espacialidad y sus volúmenes concurrentes. Las pautas urbanas, modales y estilísticas, son *Intimistas* y *Barrocas,* produciendo múltiples focos puntuales, sin consideración del todo. De esta manera, un último edificio impide y perjudica la visión de otro anterior, conformando un ámbito menor de mayor parcialidad que el habido anteriormente. Esto revela, en algunos centros, desinterés por el equilibrio espacial del conjunto aunque se logre la estética de cada edificio en sí. En efecto, pareciera que sus preocupaciones morfoproporcionales estuvieron enfocadas en las unidades constructivas: pirámides templos, palacios y algunos sistemas templarios.

En escultura, tallaron la piedra y modelaron arcilla o estuco --mezcla de cal, piedra molida y agua--, y tuvieron una reiterada inclinación por el retrato. Su elección prefirió el relieve a la tridimensión, quizás efecto de su eximia vocación de dibujantes.

La cerámica denominada *tzacol* es la más antigua y tuvo influencia de teotihuacana en las características cajas trípodes con tapa y pintadas al fresco con temas mítico-religiosos.



La cerámica *tepeu*h marca el apogeo del Clásico maya, lográndose las más acabadas piezas, con dibujos narrativos de gran dinamismo, vitalidad de líneas y emotivo nivel poético. Tales ceramios, al igual que los de las culturas *nasca* y *mochica,* son de los máximos hechos artesanales y plásticos de Amerindia.

104. Zona central de Tikal
El Petén, norte de Guatemala.

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo.
Con. Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Ex te. Política, ceremonia y astronomía.
Ex mor es. Gran morfoespacialidad exterior, escasa interior. - **Ex ma plá.** Hibridez modal e imaginería mítica modelada.
Mat. Piedra / Argamasa / cal.
Téc. Mampostería / Revoque.

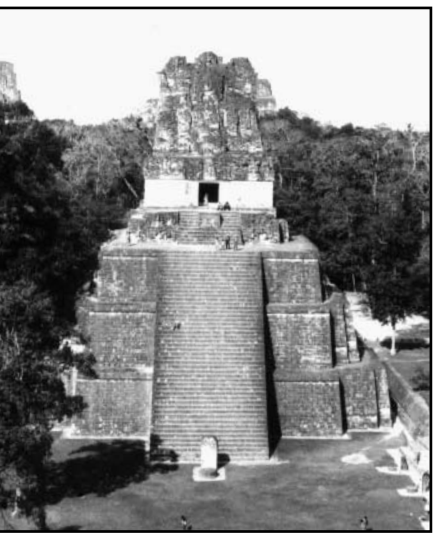
Des. a- b- c- d- e- Templos I, II, III, IV y V. **f-** Gran plaza. **g-** Acrópolis Norte. **h-** Acrópolis Sur. **i-** Plaza de los siete Templos. **j-** Sistemas templarios Pirámides Gemelas.

Crí. Creció persistente desde siglos antes de nuestra era, hasta el 800 d.C.; con cambios ampliatorios de gruesos muros y el agudo ángulo de sus pirámides de espectacular espacialidad exterior. Se expandió por cientos de hectáreas a la típica manera maya: con casas campesinas y tierras de cultivo alrededor del centro. Se aprecian una gran plaza, pirámides templos con cresterías, palacios, un campo de pelota, baños de vapor, observatorios, estelas, altares, cisternas y calzadas.
La arquitectura posee *hibridez modal* debido a la influencia teotihuacana. Se levantó estableciendo alineaciones astrales, pronunciada verticalidad volumétrica y pesada mampostería muraria. Tuvo reiteradas refacciones cada vez más complejas. Los reyes sacerdotes instituyeron que cada tipo de obra fuera símbolo de poderes cósmicos.



105. Pirámide templo I *Tikal.*

Des. *Planta* 34 X 34 m *Alto* 47 m. La estructura establece su verticalidad con nueve taludes escalonados. El templo posee gruesos muros y tres estrechos cuartos. Sobre él una enorme cresta que mostraba la imagen en relieve de un personaje.



106. Pirámide templo II *Tikal.*

Des. *Planta* 34 X 34 m. *Alto* 42 m. La estructura de tres taludes y base para el templo, difiere del Templo I en cuanto a su pesante masa pero coincide en los atributos arquitectónicos de *los tres niveles de la realidad: Inframundo, Tierra y Cielo.*

Pirámides templos I y II *Tikal*

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Idealista / Simbólica.
S Gén. Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Ex te. Política, ceremonia y astronomía.
Ex mor es. Morfoespacialidad exterior, escasa interior. - **Ex ma plá.** Hibridez modal y relieve modelado.
Mat. Piedra / Argamasa / cal.
Téc. Mampostería.

Crí. Los taludes del Templo I son símbolo de los *nueve niveles del Inframundo, reino de la Muerte.* La cresta en ambos simboliza la zona celestial. Los templos se enfrentan en la Plaza Mayor donde el Templo I mira al este.
Sus diseños son opuestos: *verticalidad y elevación* y *verticalidad con pesante horizontalidad,* no obstante la similitud de los vértices, los basamentos, los templos y las crestas. La espectacularidad de sus presencias arquitectónico-escultórica indica la formidable contundencia expresiva lograda.

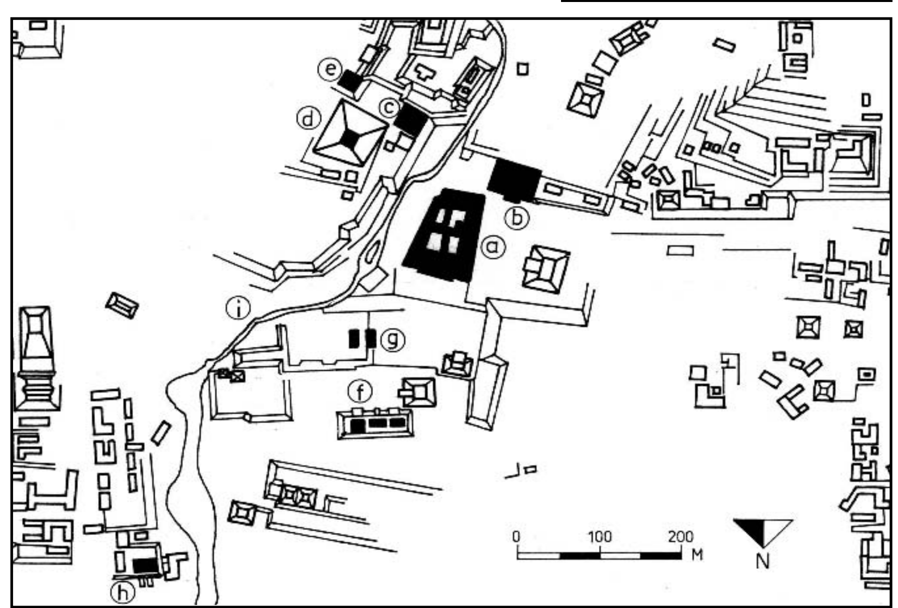


107. Vaso dibujado

Cla. / Gén. Cerámica / Dibujo.
Con. Mítica / Ceremonial / Ideográfica / Signal-Semiótica. - **S Gén.** Vaso / Dibujo. - **Mo. Es.** Intimista.
Est. Imagen: Fig: Nat. e Ide. / Bar.
Ex te. Escena mítica. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Dinamismo sensual. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos.
Téc. Moldeado / Dibujado c / pincel.

Des. Personaje mitológico.

Crí. Dibujado sobre un vaso convencional usado como soporte, se muestra el hondo naturalismo maya y el vital dinamismo de una magistral y sensual línea.



108. Zona central de Palenque *México.*

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo.
Con. Idealista / Simbólica / Pragmática.
S Gén. Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco.
Ex te. Política y ceremonia. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior.
Ex ma plá. Intimismo y sensualidad modelada.
Mat. Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. a. Palacio. **b.** Templo de las Inscripciones. **c.** Templo “del Sol”. **d.** Templo “de la Cruz”. **e.** Templo “de la Cruz Foliada. **f.** Grupo Norte. **g.** Campo de pelota. **h.** Templo “de los Murciélagos”. **i.** Río Otulum.

Crí. Su apogeo ocurrió entre los siglos V y IX d.C. La edificación es un hecho plástico arquitectónico-escultórico de gran sensibilidad y estética propia, explicitando una exquisita espiritualidad constructiva. Tal diseño es un cerrado urbanismo de inmanente esplendor y secular coherencia artística. El ámbito se conformó por segmentos que denotan el barroquismo de su plan urbano. Levantó templos dinásticos y un palacio singular con un diseño de amplitud funcional interna y espacialidad escultórica externa. Fueron edificios con dinámicos relieves murarios modelados, donde se expusieron relatos místicos y humanísticos con sensual plástica. La armonía de las partes con el todo expresan su eurítmico triunfo intelectual y poético.



109. Templo de las Inscripciones *Palenque.*

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Idealista / Simbólica / Dinástica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Barroco. - **Ex te.** Templaria.
Ex mor es. Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Barroquismo. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. *Planta:* 55 X 48 m *Alto:* 34 m. Posee nueve plataformas tablero. La pirámide fue construida para ocultar una tumba real.

Crí. Es la pirámide templo de mayor tamaño, no muestra la armonía formal de las otras y no guarda buena relación con el templo: éste semeja pequeño con respecto al volumen de aquella. Sin duda hay una falla morfoproporcional que no se supo resolver.

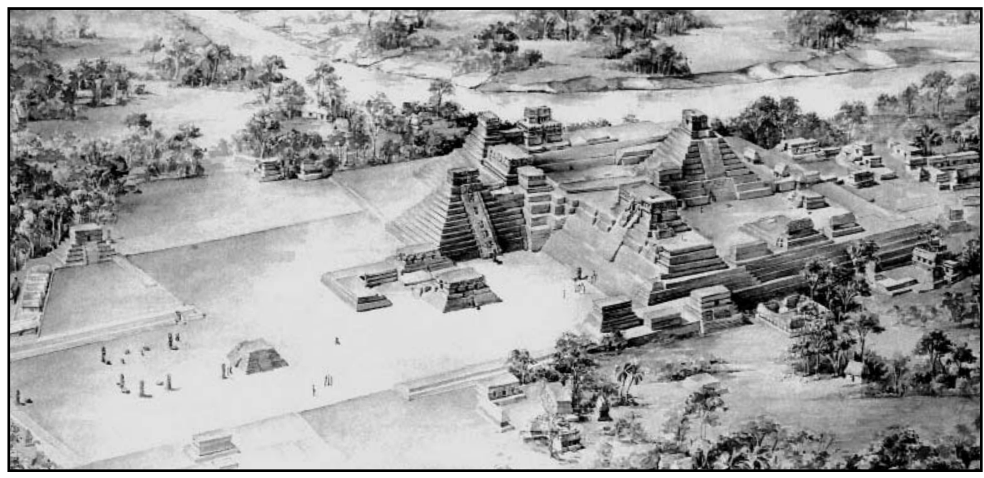


110. Palacio de Palenque

Cla / Gén. Arquitectura. - **Con.** Pragmática. - **S Gén.** Civil / Astronómico.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Barroco. - **Ex te.** Hábitat.
Ex mor es. Espacialidad interior y exterior. - **Ex ma plá.** Sensualidad.
Mat. Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. Vista del palacio levantado sobre una gran plataforma.

Crí. Con un diseño barroco de excelente construcción, un sistema murario de anchos vanos que penetran a dos largas habitaciones paralelas abovedadas, levantaron edificios civiles y religiosos, con atípicas techumbres de caladas cresterías. Los techos, los muros externos y las jambas al costado de los vanos ostentaban relieves modelados.
El palacio, con una superficie de *circa* 80 X 60 m, es un complejo habitacional con una torre y tres patios de cerrada privacidad. La torre quizás fue símbolo del *Eje del Mundo* pues posee tres niveles, y en su parte inferior hay relieves de los *Nueve Señores del Inframundo.*



111- Vista de Copán
Acuarela de T. Proskouriakoff

Cla / Gén. Arquitectura / Urbanismo. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Política, ceremonial y astronómica. - **Ex mor es.** Morfoespacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Racionalidad e imaginería mítica. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Mampostería / Revoque.

Des. El centro de culto. *Planta* 600 X 400 m.

Crí. Obsérvese la equlibrada morfoespacialidad entre el volumen de la acrópolis, sus edificios y patios y la gran plaza ceremonial profusa de estelas conmemorativas. Sus arquitectos diseñaron el conjunto básico desde un comienzo logrando que las refacciones nunca influyeran en la espacialidad total. Cada edificio ocupa una exacta ubicación ceremonial con un tamaño correspondiente, donde la dialéctica edilicia conforma un todo armónico. Es una de las urbanizaciones mayas de más lograda estética.



114. Estela A *Copán*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Documental / Signal.
S Gén. Tridimensión / Relieve / Estela.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Fig: Nat. e Ide. / Abs: Geo. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Rey-sacerdote.
Ex mor es. Tridimensión *del bloque*. / Relieve. - **Ex ma plá.** Barroquismo y claroscuro.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. El rey-sacerdote *XVIII Conejo* rodeado de figuras míticas y fechas de su gobierno.

Crí. Monolito prismático tallado en sus cuatro caras, con un minucioso trabajo de intrincado diseño morfológico. Tal estructura sufre una *trasformación modal* cuando uno se aleja a cierta distancia: se esfuma el intimismo de los elementos puntuales y surge un hálito de general imponencia *monumental.* Los dos *Modos Estéticos* conviven, pero se explicitan según la distancia de observación. Muestra un personaje histórico concebido con un idealismo sublimado junto a seres mitológicos, elementos rituales y glifos documentales, en una creación nacida de un formalismo exclusivo de Copán.

112. Altar D *Copán*

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Altar. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su.
Ex te. Configuración del dios.
Ex mor es. Tridimensión.
Ex ma plá. Petricidad y exasperación expresiva. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. El *Monstruo de la Tierra.*



Crí. Muestra un expresionismo de sobrecargado barroquismo y configura un ente metafísico de fulminante impacto visual. Su presencia desoculta esencias ominosas, honduras míticas y un potente *canto* plástico que patentiza su inmanente terribilidad.



113. Lápida de la tumba del rey Pacal
Palenque

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Incisión / Relieve / Lápida. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Nat. / Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su.
Ex te. Configuración *mítico-funeraria* de connotación cósmica.
Ex mor es. Frontalidad y bidimensión.
Ex ma plá. Ductilidad de la materia.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Largo 3,80 m Ancho 2,20 m.* El rey-sacerdote Pacal, --603 - 683 d.C.-- representado en el momento de fallecer.

Crí. Muestra que las *Mandíbulas de la Tierra* aprisionan al rey, sentado sobre el *Dios Solar,* cuando penetra en la *Noche-Inframundo-Muerte,* próxima morada del soberano. De su vientre asciende el sagrado *Arbol del Mundo,* eje que une *Inframundo*, *Tierra* y *Cielo.* Dos serpientes simbolizan la *savia-sangre* del árbol, sacro líquido “donde navegan las almas de los difuntos”, según el dogma maya. En la cúspide, un ave celestial con los atributos del dios creador Itzamná. Enmarcando la lápida, una banda celestial con glifos astronómicos explícita su causalidad cósmica. Es un detallado ordenamiento compositivo que distribuye los elementos significantes estableciendo un cerrado *corpus* ideológico y formal. La obra fusiona estéticamente mitología, plástica y técnica en un nexo indisoluble, configurando un pensar mítico-religioso comunicante y poético. Es una singular obra del avanzado lenguaje *glífico-ideográfico* maya, plasmado metafísicamente en una talentosa creación.

Período Posclásico

900 - 1521 d.C.

A fines del 700 d.C. el Clásico inicia una larga crisis, que provocó su colapsó definitivo hacia el 950 d.C. El esplendor languideció paulatinamente en Teotihuacan, los centros mayas y El Tajín.

El Posclásico se caracterizó por su militarismo imperialista. Los reyes sacerdotes fueron reemplazados por reyes guerreros. La nueva ideología se basó en un militarismo concentrador del poder y centros políticos unificadores de vastas regiones. Se conservaron antiguas bases culturales pero se remplazaron por conceptos ideológicos, religiosos y políticos nuevos. Se establecieron formas de integración política con mayor movilidad social y cambios sustanciales al fusionarse pueblos de distintas etnias.

Cultura tolteca

La primera revolución militar de Mesoamérica la protagonizaron los *toltecas,* grupo nahua que por el 860 d.C. ha-bitaba su centro de Tula. (Posteriormente, los aztecas consideraron a los toltecas sabios antecesores y maestros de las artes.)

Los primeros habitantes de Tula tuvieron su origen en una tribu nómade llegada del norte: los *tolteca-chichimeca,* que convivió con otro pueblo del Golfo, los *nonoalcas.* Tula, está situada a 65 km al noroeste de la actual ciudad de México y tenía una superficie aproximada de 13 Km² con una gran plaza central rodeada de templos, juegos de pelota y palacios. La Pirámide Templo principal dedicada al dios *Tlahuizcalpantecuhtli, Venus matutino,* tenía cuatro plataformas sobre las cuales se levantaba el templo sostenido por *cariátides****.*** En la ciudad habitaron cerca de 60.000 personas y la población común residió en casas de adobe en los territorios vecinos.

Un caudillo chichimeca, Mixcóatl, se asentó en Tula. A su muerte, por el 977 d.C., su hijo *Cé Acatl Topilzin, Señor 1 Caña,* asumió como quinto rey y sacerdote de Quetzalcóatl. Según la leyenda, *Cé Acátl* inició un próspero momento de corta duración. Sus adversarios internos partidarios de *Tezcatlipoca,* dios artero y maligno, lo tentaron a abandonar sus deberes religiosos de sencillez, sobriedad y castidad. Avergonzado por sus pecados *Ce-Acátl Quetzalcóatl,* abandonó Tula y se dirigió a Tlapallán, *el sitio de la Aurora,* ubicado en la costa de Campeche.

Sobre su muerte existen dos versiones: la primera dice que se autoinmoló convirtiéndose en la *Estrella Matutina,* Venus, y la segunda cuenta que partió por mar hacia el oriente prometiendo que volvería un día a reclamar sus territorios, versión que se convirtió en mito.

Los aztecas consideraban que con él había terminado una época de paz y prosperidad, de una religión benigna con oraciones, ayunos y sacrificios de animales. Este ritual fue reemplazado por el de *Tezcatlipoca:* el mundo debía ser sostenido por guerras y sacrificios humanos. Tula fue el centro cultural y religioso de este nuevo ritual que se fusionó con antiguas creencias provenientes de Cholula y la cultura de Teotihuacan. Nació un nuevo concepto mítico-religioso-ceremonial: el Sol debía ser mantenido con la sangre de prisioneros.

Cerca del 1125 d.C. Tula comenzó su proceso de decadencia. Acosada por enemigos externos y fracturas internas entre los tolteca-chichimeca y los nonoalcas que nunca habían llegado a fusionarse totalmente. Éstos emigraron, tomaron la ciudad de Cholula e hicieron alianza con otros grupos chichimecas nómades. Esto produjo la llegada a Tula de una verdadera avalancha de bárbaros provenientes del norte que, alrededor de 1150 d.C. y coincidiendo con un ataque de los *huastecas,* provocaron su destrucción.

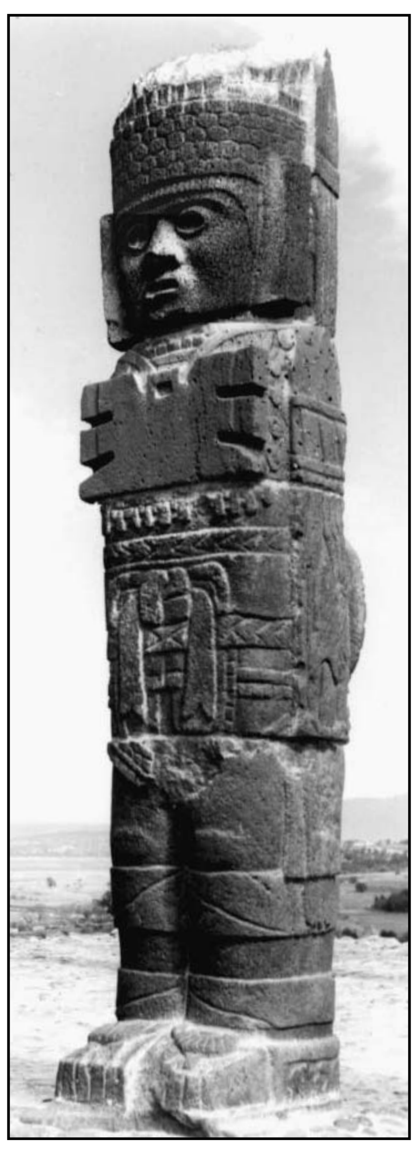
Su gobierno era de carácter militar imperialista, con un rey guerrero de atributos sacerdotales. La sociedad estuvo altamente estratificada.

La zona de influencia tolteca se extendió por vastas regiones de Mesoamérica: la Costa del Golfo, del Pacífico, Chiapas y Guatemala con comercio de mercancías, cerámica y turquesas. Su extensión abarcó desde La Quemada, en el noroeste mexicano, hasta Costa Rica en el sureste.

Dispusieron de numerosos talleres artesanales donde se trabajaba principalmente la obsidiana.

La cultura tolteca produjo una verdadera revolución: ideológica, política, ceremonial, estética, artística y técnica. Al cambiar el antiguo sistema teocrático, en dogma político-religioso de guerreros para dominio imperial y el constante ritual de los sacrificios humanos, influyó en los demás pueblos mesoamericanos estableciendo dicha política. Los cambios en la obra artística, no obstante su influencia teotihuacana, fueron notables. Diseñaron una nueva arquitectura transformando la construcción muraria en un sistema de *columnata* sostenedora de vigas que amplió la espacialidad interior de los edificios.

Crearon dos tipos escultóricos: las *cariátides,* esculturas en función de columnas, y los llamados *Chac Mool* con un nuevo criterio mítico y morfoespacial que perduró hasta los aztecas.

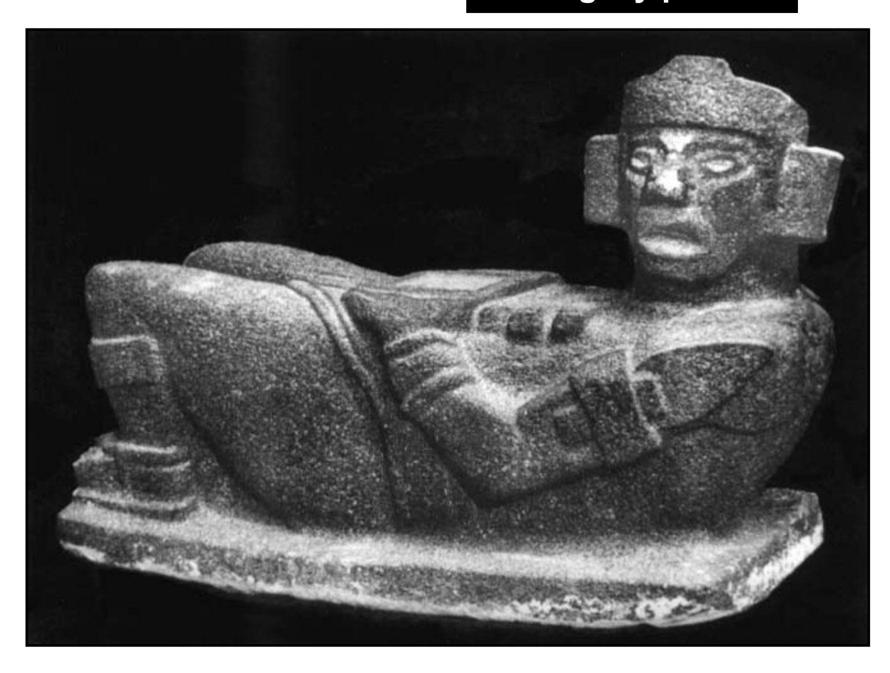


115. Escultura-columna *Tula*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Arquitectónica / Ideográfica.
S Gén. Tridimensión *del bloque* / Incisión / Relieve / Cariátide. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Fig: Ide. / Híb.
Ex te. Mito. Escultura-arquitectónica.
Ex mor es. Volumen prismático.
Ex ma plá. Petricidad e hibridez formal.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Alto 4,60 m.* Escultura mítica en función de columna templaria. Es el dios Tlahuizcalpantecuhtli, *Venus matutino,* dios de la Guerra. La deidad se talló en relieve y comprimida dentro de un prisma ensamblado con cuatro tambores superpuestos.

Crí. Es una típica obra de *tridimensión del bloque.* Se observan dos concepciones estilísticas distintas: las abstracciones del rostro y el pectoral = *signo del fuego,* junto a los detallados nudos, el taparrabos y los caracoles de los empeines = *fecundidad.* También es un *híbrido modal*: muestra detalles focales *Intimistas* y una solemne imponencia *Monumental.* La hibridez es producto de la mezcla de influencias puristas teotihuacanas y el barroquismo tolteca.

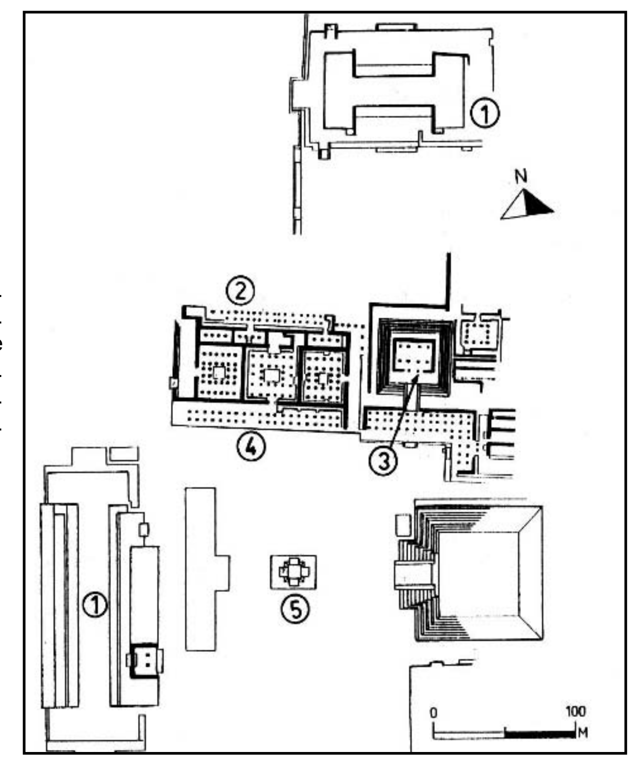


116. Chac Mool *Tula*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Híb. - **Ex te.** Mito y ritualidad.
Ex mor es. Tridimensión, volumetría positiva y negativa. - **Ex ma plá.** Petricidad. Potencia. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

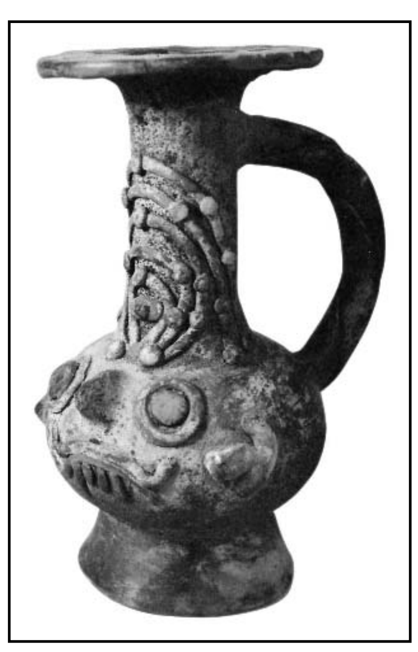
Des. *Personaje-estafeta,* "mensajero que llevaba el alimento de corazones humanos a los dioses".

Crí. La obra tiene las características morfoespaciales prototípicas de pleno y vacío, creadas por los toltecas. La composición, primaria en su diseño, evidencia desequilibrio entre las partes. Sin embargo, la fuerza expresiva de la masa que el vacío potencia y su *petricidad,* le confieren categórica presencia escultórica.



117. Planta del centro de Tula

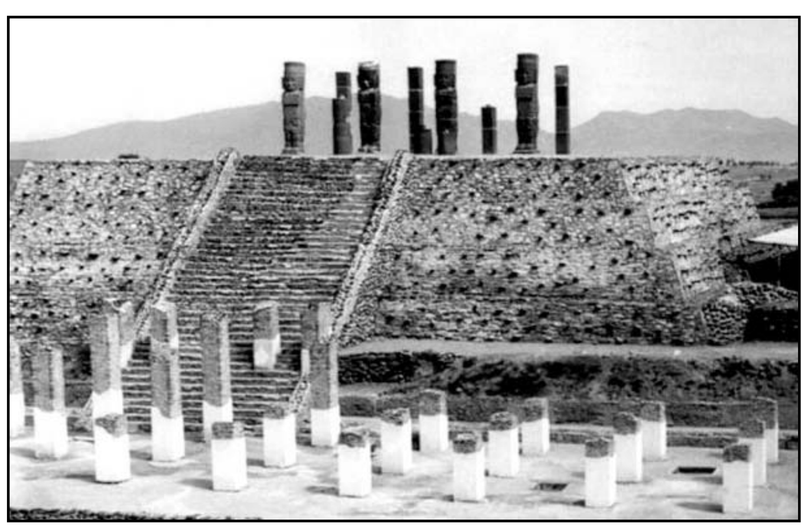
1. Campos de pelota.
2. Palacio Quemado.
3. Pirámide templo de Tlahuitzcalpantecuhtli.
4. Columnas.
5. Altar central.



118. Botella con asa

Cla. / Gén. Cerámica. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Ceremonial. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Barroco. - **Ex te.** Ritualidad.
Ex mor es. Tridimensión.
Ex ma plá. Barroquismo. - **Mat.** Arcilla.
Téc. Modelado / Pastillaje.

Des. Vasija de artesanado tosco con imaginería mítica.



119. Chac Mool *Tula*

Cla. / Gén. Arquitectura-esculórica. - **Con.** Simbólica / Mítica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Híb.
Ex te. Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Volumetría positiva y negativa. - **Ex ma plá.** Potencia.
Mat. Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería / Columnata.

Des. La pirámide templo muestra sus cuatro cariátides. Delante, fragmento de un templo construido con pilares --sistema columnata--, sobre las cuales se co-locaban vigas sostenedoras del techo plano.

En el norte de la península de Yucatán, paralelamente a la época tardía de los centros del Clásico, se desarrollaron dos importantes ciudades: Uxmal y Chichén Itzá.

Hacia el 800 d.C., el pueblo maya puuc había comenzado su expansión en el norte de la península yucateca y su arquitectura había alcanzado el máximo esplendor.

El rey tolteca Ce Acatl Topilzin llegó a Chichén Itzá por el siglo X d.C. y dominó a los grupos locales, convirtiendo esta ciudad en la principal de la región. Se inició así un período de fusión cultural maya-tolteca que quedó claramente expresado en su arquitectura y escultura. La invasión de este grupo militarista importó sus pautas culturales de Tula y las fusionó con las puuc.

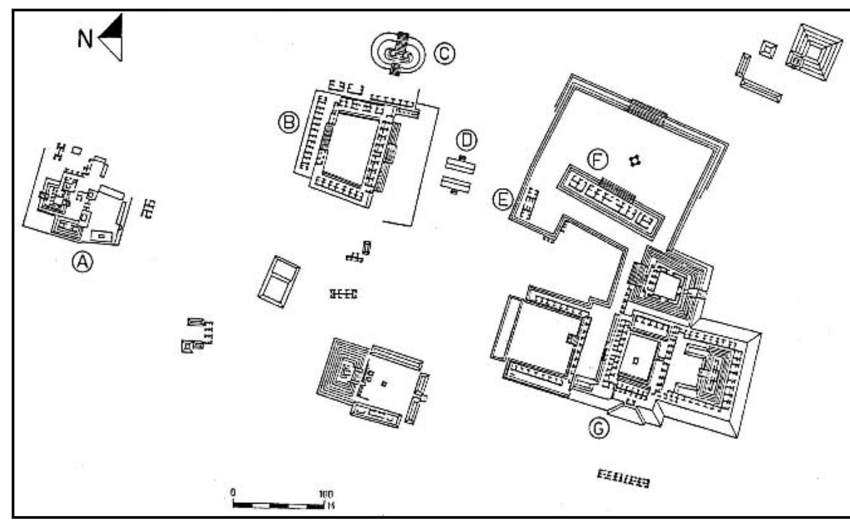
Hacia el 1200 d.C., los toltecas dejaron la ciudad quedando los Itzá, otro grupo maya mexicanizado originario de Tabasco. Su rey que tenía el título de sacerdote de Kukulcán --Quetzalcóatl--, fundó hacia el 1263 d.C. la ciudad de Mayapán y encabezó hacia el 1283 d.C. una Liga tripartita junto a Chichén Itzá y Uxmal.

Mayapán albergó unos 11.000 habitantes siendo una ciudad residencial amurallada, cuyo culto principal era el de Kukulcán. Tuvo un período de prosperidad seguido por luchas intestinas por el poder. Sus gobernantes, los Cocom, provocaron la expulsión de los Itzá del Yucatán que se establecieron en una isla del lago Petén Itzá donde levantaron un nuevo centro llamado Tayasal. La hegemonía de Mayapán culminó en 1440 d.C. Aliados los Xiú --mexicanos de Uxmal-- con nobles de Mayapán vencierona a los Cocom, y con su caída la ciudad fue abandonada. El fin de la liga llevó a toda la región peninsular a una completa anarquía; emergieron dieciséis estados rivales con habituales conflictos entre sí, hasta la llegada de la conquista.

Su sistema de gobierno fue una jefatura militarista y expansiva, con el poder concentrado en reyes-guerreros. Residían en centros político-ceremoniales, administrativos y astronómicos. La economía de los pueblos yucatecos se sustentó en la agricultura y en un intenso intercambio comercial. Su moneda eran granos de cacao. Exportaron algodón, miel, copal, pescado, sal marina y esclavos; importaron joyas de oro, plata y cobre.

Uno de los sitios rituales más importantes fue el Cenote Sagrado de los Sacrificios en Chichén Itzá. Los cenotes, son pozos circulares donde afloran aguas subterráneas, y eran casi las únicas fuentes hídricas potables disponibles en la región yucateca.

Realizaban sacrificios humanos con la extracción del corazón. Un ritual dedicado a un año próspero y lluvioso que garantizara la agricultura. La ceremona consistía en arrojar jóvenes de ambos sexos en el cenote acompañados de ricas ofrendas. La supervivencia de alguno de ellos indicaba un buen augurio.

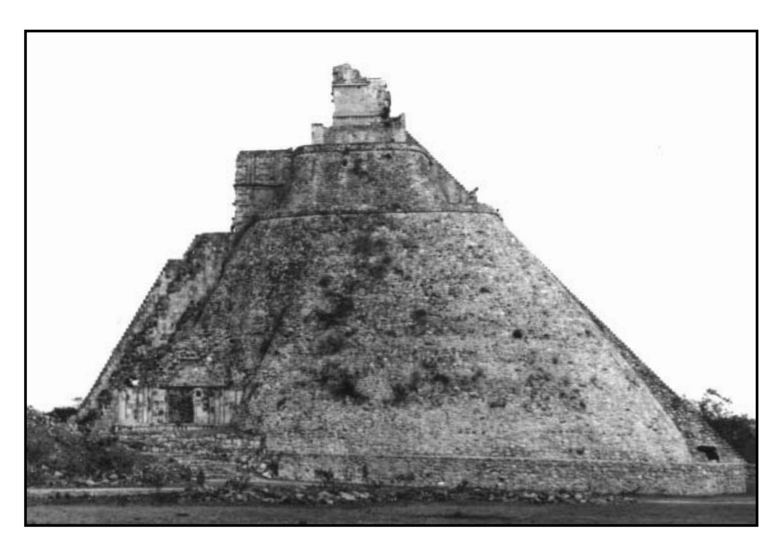


120. Centro de Culto de Uxmal

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. Circa 1 X 1 km en su zona central.
Con. Simbólica / Funcional / Dinástica.
S Gén. Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Ex te. Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Volumetría positiva y negativa.
Ex ma plá. Hibridez morfológica.
Mat. Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. A. Grupo Norte. **B.** Cuadrángulo "de las Monjas". **C.** Pirámide Templo de "El Brujo". **D.** Campo de Pelota. **E.** Casa de las Tortugas. **F.** Palacio del Gobernador. **G.** Palacio de las Palomas.

Crí. Es uno de los desarrollos arquitectónicos más fascinantes del diseño maya. Posee valores estéticos de gran sensibilidad y armonía expresiva, de original y sobresaliente terminación en el canteado lítico. Un de los edificios más destacados es el "Palacio del Gobernador", obra esplendente, considerada paradigma formal arquitectónico de Amerindia. Su vano central es punto de observación astronómica referente al planeta Venus.



121. Pirámide templo "El Brujo"
Uxmal

Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Sibólica / Mítica / Funcional.
S Gén. Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. - **Ex te.** Mito y ritualidad.
Ex mor es. Volumetría positiva y negativa.
Ex ma plá. Hibridez morfológica.
Mat. Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Bloque tallado / Mampostería.

Des. Pirámide templo. *Planta: 85 X 65 m / Alto: 40 m.*

Crí. Majestuoso volumen híbrido del impar monumento construido durante cinco siglos y compuesto de cinco templos. Muestra un gran eclecticismo morfológico ya que sus inicios puuc y chenes son autóctonos, pero presenta una poderosa implantación formal, producto de la presencia invasora tolteca. La imponencia de sus escaleras reafirman su esplendor y colaboran en la solemnidad morfoespacial del conjunto.

122. Palacio "del Gobernador" *Uxmal*

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Funcional. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Mito y hábitat. - **Ex mor es.** Volumetría positiva. **Ex ma plá.** Hibridez morfológica. - **Mat.** Piedra / cal. - **Téc.** Mampostería.

Des. Edificio con friso signal, comunicante de lluvia.

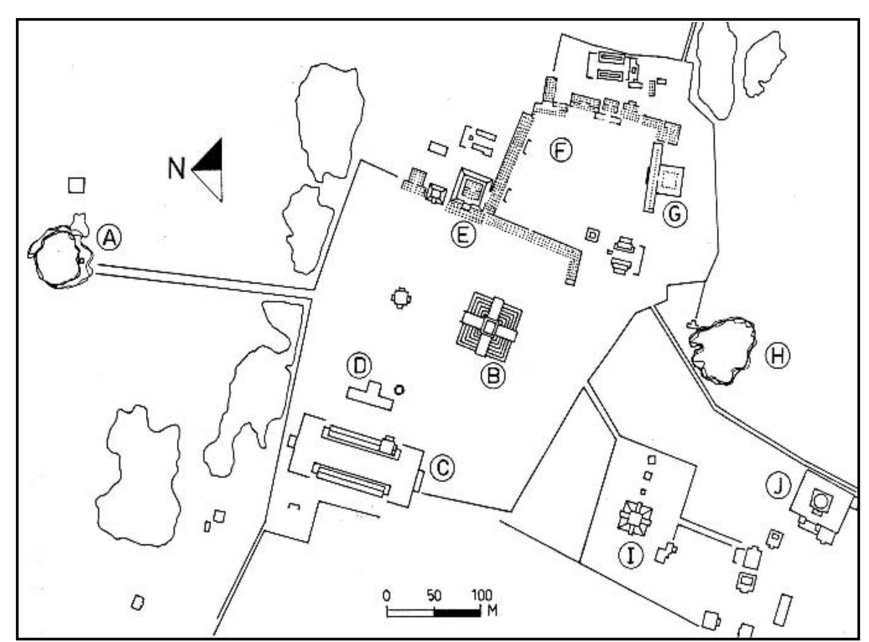
Crí. Su armoniosa estructura, simétrica, solemne y elegante, de plácida presencia estética, es paradigma arquitectónico de la cultura maya-puuc.

Uxmal fue un centro ceremonial y una ámplia ciudad. Su arquitectura es paradigma arquitectónico-escultórico y muestra edificios de notable estética formal. Posee, enormes frisos de mosaicos compuestos con el ensamble de pequeñas piedras talladas. Son elaborados pensamientos míticos que los edificios exponen, son un discurso religioso, signal e ideográfico, de imágenes escultórico-arquitectónicas presentando a Chac, dios de la Lluvia.

La trilogía altamente comunicante, religiosa, signal e ideográfica, se diseñó con impar configuración en cuanto a sus componentes morfológicos y una plástica tecnicamente compleja. Ahora bien, edificio y friso mosaico son *una unidad, una sola corporeidad expresiva.* No es una *ornamentación* sobre cuatro muros perimetrales; no son *murales* sobre una pared-soporte. *Es una entidad constructiva de unívoca presencia estética y plástica, con la presentación de la deidad como inhenencia metafísica místico-poética de la estructura general arquitectónico-escultórica.*

En Chichén Itzá, principal centro de culto de Yucatán, la fusión entre toltecas y mayas, dio como resultado arquitectónico una nueva estética: híbrida en Modo Estético y Estilo. Básicamente, los toltecas continuaron con los espacios internos de columnatas y vigas para techos planos, pero aprovechando la bóveda maya. El criterio residencial se amplía en Chichén Itzá, Uxmal y Mayapán y un nuevo urbanismo levanta enormes ciudades de miles de habitantes. La hegemonía será de Chichén Itzá con la construcción de una torre como específico observatorio astronómico; el mayor campo de pelota de Mesoamérica; una equilibrada piramide templo, un fastuoso templo ceremonial y un gran mercado. En escultura se tallaron relieves sobre las columnas, se esculpieron varios Chac Mool y cariátides de la Serpiente Emplumada. En pintura, se relataron escenas bélicas en los muros de los templos.

La simbiosis plástica entre toltecas y mayas dió como resultado una renovada expresión: potenció la morfología maya y, al mismo tiempo, sensibilizó la tosquedad tolteca. Fue uno de los híbridos plásticos más logrados de la iconografía amerindia.



123. Centro de Culto de Chichén Itzá

Cla. / Gén. Arquitectura / Urbanismo. **Con.** Simbólica / Funcional. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Volumetría positiva y negativa. - **Ex ma plá.** Hibridez morfológica. - **Mat.** Piedra / cal. **Téc.** Mampostería.

Des. Circa 1200 X 800 m en su zona central. **A.** Cenote Sagrado. **B.** Pirámide Templo de Kukulcán. **C.** Campo de Pelota. **D.** Tzompantli. **E.** Templo de los Guerreros. **F.** Grupo de las Mil Columnas. **G.** Mercado. **H.** Cenote. **I.** Pirámide Templo y tumba. **J.** Observatorio astronómico.

Crí. Los toltecas importaron de Tula la introducción de columnas, usaron vigas y ampliaron los interiores donde esos sistemas constructivos eran desconocidos. Su pensar mítico continuó vigente sincretizado con el maya, y lo ritual con un aumento de los sacrificios humanos. Lo astronómico, con un observatorio de particular construcción y relevante sitio para establecer alineaciones. No obstante una política de gran despotismo y una acción militar e imperialista, en Chichén Itzá se plasmó un formalismo híbrido maya-tolteca, de creatividad *sui generis* y temática guerrera predominante, donde la plenitud plástica se expresa poderosamente.



124. **Pirámide templo de Kukulcan** *Chichén Itzá*

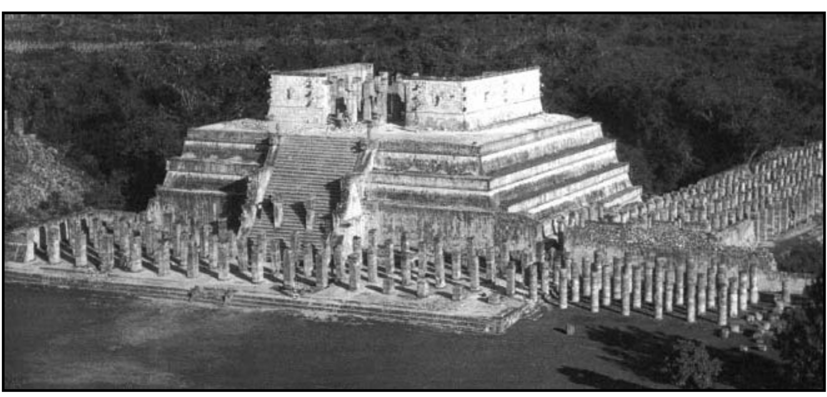
Cla. / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Idealista / Simbólica / Funcional.
S Gén. Religioso-ceremonial. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Mito y ritualidad.
Ex mor es. Volumetría pesante.
Ex ma plá. Hibridez morfológica. - **Mat.** Piedra / Argamasa / cal. - **Téc.** Bloque tallado / Mampostería.

Des. Pirámide Templo de Kukulcán.
Planta: 60 X 60 m / Alto 32 m

Crí. Esta importante obra atrae estéticamente por su exacto equilibrio. Nueve basamentos talud con cuatro escaleras, símbolos de los niveles del *Inframundo,* elevan un templo de maciza estructura. Es un híbrido formal donde la tosquedad tolteca ha sido trabajada con por la delicadeza maya, armonizando su tensión ascendente con la implantación horizontal y estableciendo una solemne estabilidad.

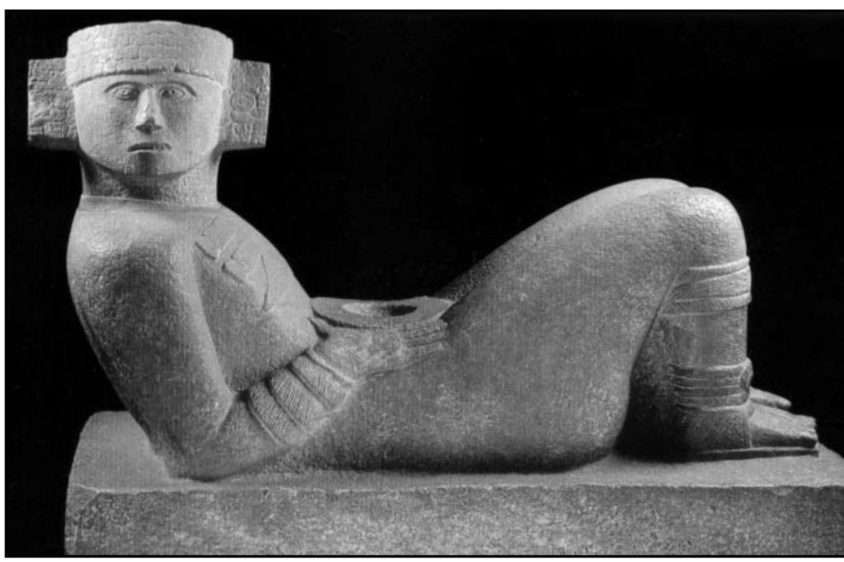
Cla / Gén. Arquitectura-escultórica. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido. - **Ex te.** Política y ritual. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Arquitectura-escultórica.
Mat. Piedra / Cal. - **Téc.** Mampostería / Bloque tallado.

Crí. Construcción que impacta por su imponencia. El diseño conjuga el pensar autóctono en el templo puuc, con mascarones de Chac, y el formalismo de Tula en el basamento talud tablero y el sistema columnata. Es una entidad mítico-militar pues posee dos cariátides de la Serpiente Emplumada en la entrada y numerosas con relieves de guerreros.



125. **Templo "de los Guerreros"** *Chichén Itzá*

Des. *Planta del basamento 40 X 40 m y del templo 21 X 21 m.* En el frente y al costado derecho el edificio "de las Mil Columnas".



126. **Chac Mool** *Chichén Itzá*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Pur. - **Ex te.** Mito y ritual.
Ex mor es. Tridimensión. Pleno potenciado por el vacío. - **Ex ma plá.** Petricidad. Vitalidad y naturalismo. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Alto 0,80 m Largo 1,56 m.* Personaje con un plato ritual para colocar corazones.

Crí. Extraordinaria escultura maya-tolteca de excepcional originalidad estructural y compositiva. Continuando su revolucionario diseño creado en Tula, ahora asimilado a la sensibilidad maya, los toltecas imponen este mal llamado *Chac Mool.* El diseño se originó quizás, debido al incremento de los sacrificios y en la necesidad de un *estafeta* para que "transportara" los corazones sacrificados "para el mantenimiento alimenticio de los dioses". Tal, su mítico significado.

Este tipo de escultura, fue la primera en Amerindia que presenta un personaje recostado compuesto por un volumen pleno y uno vacío integrando un todo. Esto hace que el *pleno-positivo* sea potenciado por el *vacío-negativo,* sin que el bloque pierda el sentido del todo donde se talló la escultura. La pose del personaje y la nueva dialéctica morfoespacial estético-plástica, fueron revolucionarias en su momento: rompió con la tradición del monolito prismático vertical o esferoide. *Es a esta original estética morfológica, nacida de un singular "momento vanguardista", lo que hoy debemos considerar estéticamente trascendente de aquel importante símbolo mítico-religioso.*

Nunca he leído en la bibliografía un comentario sobre el Chac Mool de acuerdo con las nuevas pautas morfoespaciales que la creación tolteca originó.

Abreviaturas de la clasificación cerámica

Gén. Género. **S Gén.** Sub Género.
Con ce. Concepción ceramio.
Con im. Concepción imágenes.
Mo Es. Modo Estético.
Est mor. Estilo morfológico.
Es im. Estilo imágenes. **Mat.** Material.
Téc re. Técnica realizativa.
Téc im. Técnica imágenes.

Historia, política y sociedad

Fue la cultura dominante en la costa central del Golfo. Procedentes de las tierras altas, llegaron tardíamente a Veracruz Central a través de Puebla.

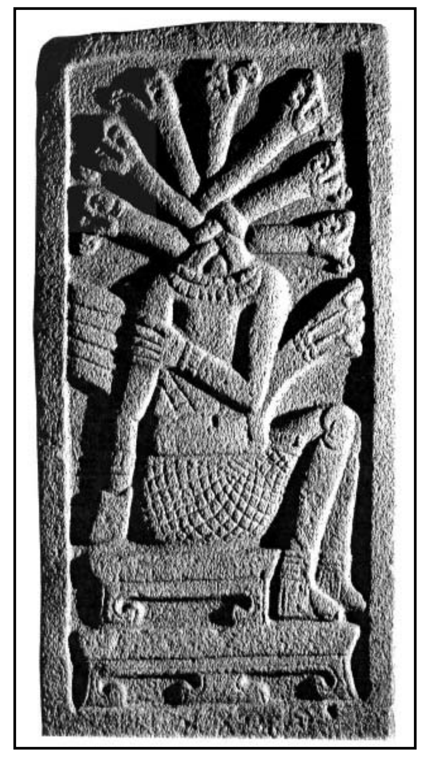
Los totonacas fueron poco beligerantes. En épocas cercanas a la conquista concertaron una alianza cercana a los cincuenta pueblos. Para ese entonces establecieron su capital en Cempoala que regía una pequeña zona del sur. Al norte existía otro reinado con capital en Zacatlán, gobernado por otro soberano. A fines del Período Posclásico, se produjo el avance del imperio *azteca* y los totonacas perdieron su independencia.

La sociedad estaba estratificada, el poder político era un gobierno centralizado y militar secundado por la nobleza burocrática.

Los centros urbanos poseían una buena planificación con calles empedradas, sistemas de desagüe y grandes edificios. Cempoala fue la más rica debido al mantenimiento de una agricultura intensiva, llegando a albergar unos 20.000 habitantes. Tuvo barrios cercados y templos y palacios.

Como sus antepasados, la cultura del Golfo concebía la vida de ultratumba y creía que los espíritus de sus ancestros participaban de las festividades familiares. Practicaban autosacrificios, penitencias y sacrificios humanos para propiciar la lluvia. Entre sus rituales aún se practica el Juego del Volador, alegoría de la vida y la muerte y del ciclo de 52 años.

Los totonacas continuaron la tradición mítica y plástica de sus antepasados del Golfo y fueron excelentes escultores líticos y cerámicos.



127. Personaje sacrificado

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Estela. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad e idealismo. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Estela con un sacrificado.

Crí. Es una ideografía de notable esplendor visual. Muestra un personaje sentado en un trono, ostentando serpientes por chorros de sangre. Es un jugador de pelota decapitado por haber perdido en el juego, al cual le fluye la sangre como siete ofidios, símbolos de la fecundidad agraria. Tal sacrificio, *será la causa para que la fecundidad ocurra.* La realización del relieve es tosca e impactante, percibiéndose que el principal objetivo fue diseñar la idea con explicitud.

En esta cultura,* Siete Serpientes *era el nombre del dios del maíz. La coherencia entre diseño y mito es obvia.

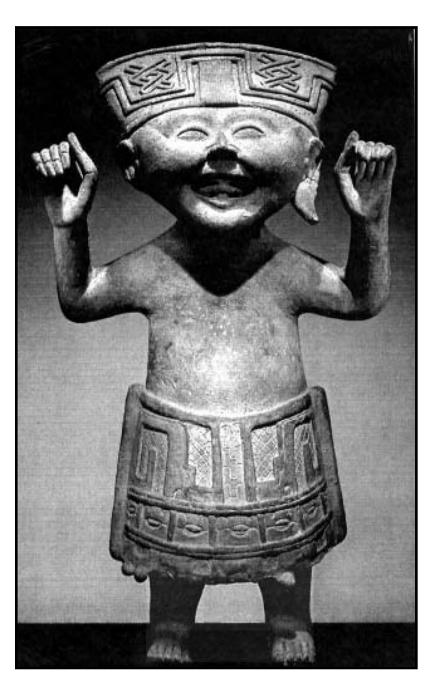


128. Huehueteotl, Señor del Fuego

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Figura cerámica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Nat. e Ide. / Abs: Geo. / Bar. / Ex. *Bipolaridad.* **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad y naturalismo. - **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado.

Des. *Alto 0,84 m.* El tradicional dios con el bracero para encender el fuego sagrado.

Crí. Estático, *inmerso en hermético estar,* el anciano dios concentra su poder vital. Fue símbolo de vida gracias al hálito que infundía a la realidad cultural de los pueblos. Plásticamente, en este caso, es presentado con notable naturalismo expresionista.



129. Niña sonriente

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Tridimensión / Figura cerámica. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad y naturalismo. **Mat.** Arcilla. **Téc.** Moldeado.

Des. *Ato 0,40 m.* Escultura ceremonial con sonrisa convencional y signos comunicantes.

Crí. Los personajes sonrientes abundaron en esta cultura. La sonrisa infantil regala dulzura y a menudo posee un sutil dejo sarcástico. Lo que no cesa es la sensibilidad preciosista y el sentimiento lúdico que fluye. Las obras poseen buena realización y muchas se hicieron con moldes, salvo los signos, pues en cada una son distintos. Sin duda, tuvieron gran importancia ritual.



130. Hacha ceremonial

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Bidimensión / Hacha. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Bar. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Ave mítica. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Talla ritual funeraria.

Pertenecieron a la región de Oaxaca, a la ciudad de Mitla y al centro de Monte Albán. Tenían el mismo origen y lengua que los zapotecos, con quienes también compartían concepciones y mitos de creación. Fue un grupo con posibles lazos de parentesco con los residentes de Cholula, Puebla y la antigua Teotihuacán. Esta elite dominó, por el 600 d.C., a la población local e instauró una monarquía. Alrededor del 1280 d.C. entró en el valle de Oaxaca y se establecieron desplazando finalmente al gobernante zapoteco.

Hacia 1500 d.C. estaban organizados en una serie de señoríos, ocupando la Mixteca Alta, la costa y el reino de Tututepec. Sus tendencias expansionistas los impulsaron a organizar alianzas políticas con lazos matrimoniales. Fueron muy belicosos y, entre otros, sometieron a los pueblos de Mitla, Zaachila y Teitipac.

A partir de 1350 d.C., iniciaron un nuevo período de ocupación en Monte Albán para inhumar a sus altos dignatarios en las tumbas zapotecas, dejando gran cantidad de ofrendas: cerámicas, huesos tallados, geodas, joyas de plata y oro, con técnicas de orfebrería de excelente terminación.

En 1440 d.C., con Moctezuma I en el trono azteca, se inició la conquista del valle de Oaxaca, pasando sus pueblos a ser tributarios. Era una sociedad estratificada con una clase noble y otra de comunes.

Los mixtecas no fueron grupos homogéneos sino jefaturas con bases políticas duraderas obtenidas por medio de alianzas con grupos toltecas, para su seguridad y estabilidad social.

Mitla fue su centro religioso, presidido por un sumo sacerdote zapoteca y un laico. Se destacaron las construcciones del Grupo Sur con pirámides-templo, el Grupo de Adobe y edificios palaciegos de excelente factura.

Sus poblados nucleaban caseríos dispersos en derredor de un centro principal gobernado por un jefe con carácter hereditario.

Con su extraordinaria capacidad artesanal y plástica, su religión y sabiduría sacerdotal influyeron en todos los pueblos del Valle de México. Por útimo, dominados por los aztecas éstos aprovecharon su artesanado.

Poseyeron calendario y lenguaje escrito.

Tallaron relieves mosaicos, de madera y sobre hueso, y pintaron murales. Sobresalieron en la cerámica; la orfebrería les llegó tardíamente desde Suramérica. La cerámica ceremonial fue superior en el diseño formal, la imaginería mítica e ideográfica, en su dibujo, color y factura. Con respecto a la orfebrería y la lapidaria, lograron de metales y geodas, eximios diseños y los más depurados acabados. Por último, se destacan los códices de contenido histórico o mítico, cuya función es signal-semiótica, documental o religiosa, pero su realización es un hecho plástico de excelente dibujo y coloreado.



132. Joya

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Bidimensión / Pectoral. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Bar. **/** Ex. **Ex te.** Mito y ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Deidad. - **Mat.** Oro. **Téc.** Fundición a la cera.

Des. Mictlantecuhtli dios de muerte.



133. Copa

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Copa. **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Moldeado. **Téc im.** Dibujado / Coloreado / Engobado.

Crí. Arriba y abajo la imagen abstracta y repetida de una cabeza ofídica. En el centro una banda con la abstracción geométrica de connotación serpéntea.



131. Habitación de palacio *Mitla*

Cla. / Gén. Arquitectura / Escultura. - **Con.** Mítica / Simbólica. - **S Gén.** Civil / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Híbrido / Abs: Geo. - **Ex te.** Hábitat y mito. - **Ex mor es.** Tri y Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Mampostería / Tallado / Pulido.

Des. Interior donde se aprecian las variaciones sobre el mismo tema serpénteo, como signos símbolizando la lluvia. Se realizaron numerosos diseños de mosaicos sobre los muros internos y externos de varios palacios.

134. Huesos tallados

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial. **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. - **Ex te.** Ritualidad. - **Ex mor es.** Bidimensión. **Ex ma plá.** Deidades. - **Mat.** Hueso. **Téc.** Inciso / Tallado.

Des. Imágenes míticas.



Fue la más septentrional de las culturas mexicanas con territorio en la costa norte del Golfo de México. El río Tuxpán estableció su frontera sur, el estado de Tamaulipas la norte y el interior montañoso la oeste.

Pertenecían al tronco étnico maya, del cual se habían escindido tempranamente. Fueron influenciados por teotihuacanos, toltecas y totonacas y, sobre esa base, crearon una cultura con rasgos propios.

A partir de 900 d.C. sus poblados de Tabuco, Tanhuijo, Cacahuatengo y otros, crecieron hasta alcanzar la dimensión de centros al diseñar plazas, estructuras edilicias generales y montículos de hasta 30 m de altura. Tamuín, centro político, ceremonial y administrativo fue la ciudad principal.

Los huastecas, bravos guerreros, por mucho tiempo frenaron la expansión azteca y mantuvieron su autonomía política. Perdieron el dominio de la región en 1400 d.C., debido a conflictos internos entre los señoríos.

Su economía estaba basada en la agricultura. Fueron productores y proveedores de algodón. Tuvieron gran intercambio con las demás regiones comerciando objetos de cobre, pipas, sellos, conchas grabadas, etc.

Su sociedad estaba estratificada y centralizada, gobernada por un rey guerrero y sacerdote secundado por una elite de nobles y burócratas.

Los huastecas no tuvieron durante el Período Clásico, destacado desarrollo social ni artístico. En efecto, como los pueblos de Occidente y al igual que ellos no profesaron una fuerte vocación mística pues se manifestaron partidarios de la vida mundana, plena de fiestas, bebida y abuso sexual como expresión de cultos fálicos. Tal desenfreno les acarreó el desprecio de otras culturas.

Su sacerdocio estaba institucionalizado, profesaba cultos funerarios y sacrificios humanos. Una de sus deidades principales fue Ixcuinan, diosa del algodón.

Si bien sus hábitos sociales no cambian, en el Posclásico se produce una loable reacción en cuanto al arte. Esto se manifiesta en arquitectura ceremonial, murales al fresco, escultura lítica y cerámica escultórica y de vasijas.

Con influencia tolteca y azteca, crearon una estatuaria singular. Son imágenes de dioses humanizados. Semejan gruesas estelas, ya que la visión es frontal y carece de profundidad tridimensional; en general las obras son toscas y no bien resueltas compositivamente. Como joyas destacables, realizaron pectorales de nacar, incisos y calados, de abigarradas escenas rituales. Construyeron *cúes,* plataformas de tierra apisonada de planta circular y revestidas con piedras. Tal criterio arquitectónico prevaleció aún en los edificios habitacionales con vértices redondeados.

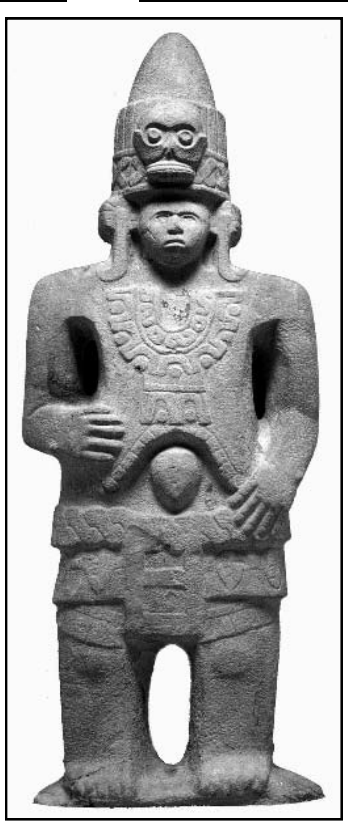


135. "El joven de Tamuín"

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. Abs: Geo. / Pur. - **Ex te.** Deidad humanizada. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Sobriedad y síntesis. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Inciso.

Des. Personaje porta estandarte.

Crí. Famosa escultura, "El Joven de Tamuín" muestra excelente factura y sensible expresión formal dada por un aura latente de honda espiritualidad mística. Se supone la presentación del dios denotado por las incisiones referentes al maíz.



136. Personaje con la Muerte

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Deidad humanizada. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Tosco diseño. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Posible sacerdote.

Crí. Estátua frontal con poca profundidad y un diseño de proporciones inarmónicas.



137. Joya de nácar

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Bidimensión / Pectoral. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Deidades humanizadas. **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Excelente artesanado. - **Mat.** Nácar. **Téc.** Esgrafiado / Inciso / Calado.

Des. Escena mitológica.

En el 1000 d.C. el Occidente mexicano tenía aproximadamente 5.000 habitantes, distribuídos en pequeños señoríos políticamente inestables. Hacia el 1400 d.C, esos antiguos grupos locales se fusionaron con chichimecas llegados del norte, cristalizándose la *Cultura tarasca.* Sedentaria y agricultora conservó costumbres de cazadores y se asentaron en aldeas de las riberas e islas del lago Pátzcuaro, de gran riqueza ictícola.

La hegemonía tarasca se había iniciado con la fundación de la ciudad de Pátzcuaro, cuando su primer jefe Tariácuri unió a tribus rivales de la zona del lago estableciendo una alianza integrada por las ciudades de Pátzcuaro, Ihuatzio y Tzintzuntzan. La Liga llegó a su máxima expansión, bajo el reinado de Tzitzi Phandácuare que extendió sus dominios hasta Colima.

Fue un pueblo muy aguerrido y se mantuvo independiente de la expansión azteca, imponiéndole como límite el altiplano de Toluca.

Su poderío cayó ante la conquista española. Para entonces el estado tarasco era una gran potencia que ejercía su dominio sobre una población cercana a 1.300.000 habitantes de distintos orígenes étnicos.

Su principal fuente alimenticia fue la pesca. Complementaron su dieta con agricultura y caza, y comerciaron con las regiones vecinas.

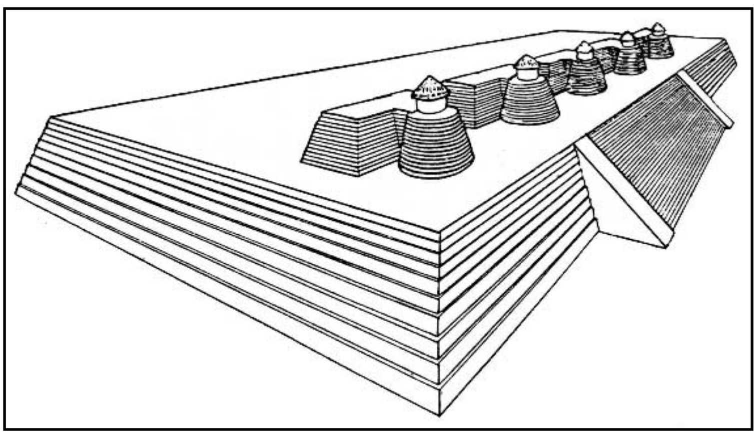
Estuvieron organizados en jefaturas hereditarias con el poder centralizado en un Señor como autoridad terrenal, militar y religiosa. Era asistido en la administración por un séquito de cortesanos, ayudantes y subalternos.

En el 800 d.C., con probable origen ecuatoriano, ingresó a la región la orfebrería de oro, plata y cobre, adquiriendo importancia la metalurgia y la fundición de bronce con la realización de objetos suntuarios, herramientas, anzuelos y proyectiles.

Presidían la religión sacerdotes que practicaban sacrificios humanos. El culto principal estaba dirigido al fuego.

La arquitectura tuvo influencias toltecas. Construyeron tumbas con basamentos compuestas con un cuerpo rectangular y otro cónico. Son su mejor exponente las yácatas de Tzintzuntzan.

Su cerámica es formalmente muy original, estética y de eximia terminación. También trabajaron objetos de obsidiana.



138. Basamento con yácatas *Tzintzuntzan*

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica. - **S Gén.** Mítico-religioso / Tumba. - **Mo Es.** Híbrido. **Est.** Purista - **Ex te.** Ceremonia funeraria. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Petricidad. - **Mat.** Barro / Piedra. - **Téc.** Mampostería.

Des. Gran basamento con poderosa escalinata y cinco tumbas con sus templetes.



139. 140. Botellas
141. Cuenco trípode

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Botellas / Cuenco. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa.
Mo Es. Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Concreto. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Moldeado. - **Téc im.** Dibujado / Coloreado / Engobado.





Historia, política y sociedad

Su origen fueron tribus nómades del norte de la Tradición del Desierto y conocidas como chichimecas (bárbaros). Estos grupos, conformados por varios pueblos relacionados histórica, étnica, mítica y lingüísticamente hablaban nahua e irrumpieron en el Valle de México en oleadas. Cambiaron paulatinamente la caza por la agricultura, asimilando la cultura de los grupos locales y conservando su carácter belicoso. Uno de esos grupos fueron los mexicas, nombre étnico, pues el de aztecas se refiere a su origen mítico y legendario. Llegados al Valle tuvieron enfrentamientos con otros grupos locales: los *tepanecas* y *culhuas*. Perseguidos, en 1345 d.C. fundaron la ciudad de Tenochtitlán en una isla del lago Texcoco.

Bajo el mandato de Itzcóatl, su cuarto *tlatoani* --rey-- e inteligente estadista, edificaron templos de piedra, urbanizaron Tenochtitlán, construyeron caminos y establecieron la jerarquía religiosa que sentó las bases del posterior imperio azteca. Iniciaron medidas políticas y económicas que profundizaron las diferencias sociales, centralizaron el poder, difundieron la ideología militarista y organizaron la administración pública. En su carrera hacia el poder, fueron mercenarios de la ciudad de Tlatelolco, luego socios y finalmente la sometieron.

En 1434 d.C., ya con poder político, integraron una Triple Alianza con las ciudades de Texcoco y Tlacopán dirigiendo su expansión territorial fuera del Valle iniciaron un imperio que, en solo 150 años, sometería gran parte de México Central, Oaxaca y la Costa del Golfo. El propósito principal del dominio imperialista encabezado por la Liga fue obtener los beneficios tributarios de los pueblos sojuzgados y no la conquista territorial.

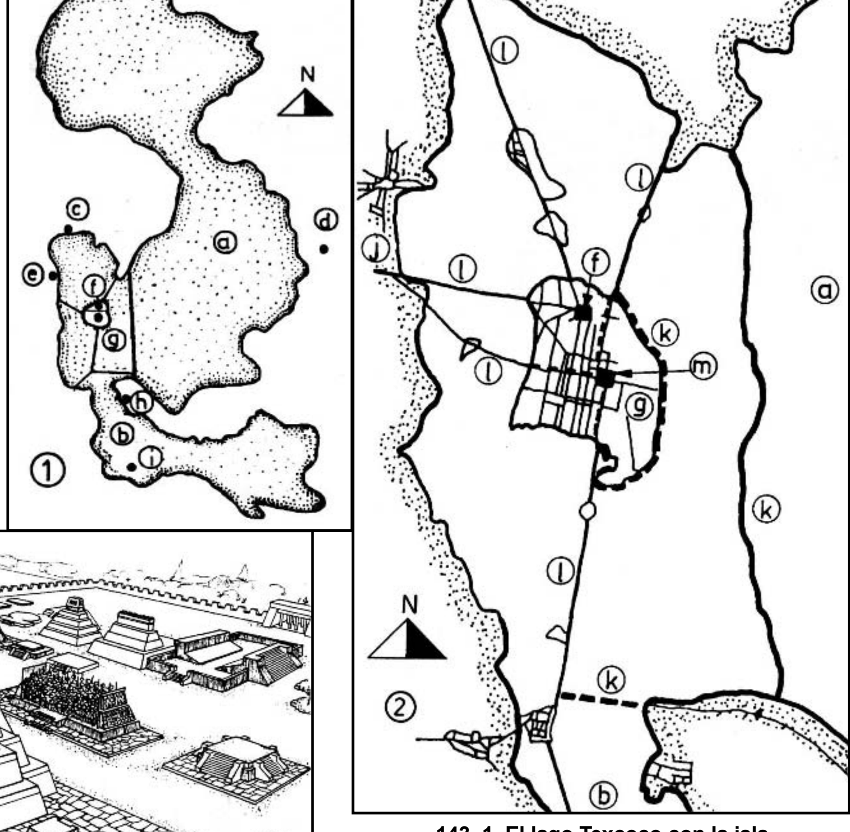
La base económica la obtuvieron del excelente rendimiento de la agricultura intensiva que implementaron, con el método de *chinampas** y a un comercio exterior bien organizado.

Su estructura social fue clasista y respondía a una pirámide: en su cima el tlatoani, cuidando las relaciones exteriores y dirigiendo la religión del imperio. Tenía categoría de semidios, embajador de los poderes celestiales y sus funciones eran las de jefe militar, supremo sacerdote y máximo juez. También existía otro miembro de la familia real, el Cihuacoátl, con jurisdicción sobre los asuntos internos de la ciudad y representante de los poderes terrenales. Un escalón más abajo actuaban los pipiltín, nobleza hereditaria y burocrática de la cual surgía un consejo encargado de elegir al sucesor del tlatoani.
El sacerdocio instititucionalizado y con gran poder, actuaba en combinación con la autoridad civil. La milicia era una corporación con órdenes militares *del Águila* y *del Jaguar* y la guerra un medio de ascenso social.

Los potchtecas eran mercaderes con jerarquía y rango militar que ejercían el comercio viajando a grandesdistancias, implementando mercados concentradores en los pueblos y un sistema de espionaje para la conquista. Comercialmente utilizaron el polvo de oro, las hachas de cobre, las mantas de algodón y los granos de cacao como moneda. El mercado más importante fue el de Tlatelolco, vecino a la ciudad de Tenochtitlán.

El grueso de la población la conformaban los macehualtín o plebeyos, básicamente agricultores y artesanos. Estaban constituidos en clanes llamados *calpulli **. Tenían asignadas tierras comunitarias para su usufructo, parcelas estatales reservadas para gastos de gobierno, culto y guerra, y otras destinadas a recompensar méritos de combate o servicios públicos. Los calpulli eran dirigidos por los Tecuhtli, delegados judiciales y administrativos del gobierno. En la base de la pirámide estaban los esclavos y los siervos que trabajaban para la nobleza. La población en Tenochtitlan superaba los 100.000 habitantes y el imperio albergaba más de 5.000.000 personas.

El fin de la independencia azteca, sobrevino en 1519 con la llegada de Hernán Cortéz al Valle de México.



142. El Templo Mayor y su plaza ceremonial *Reconstrucción*

143. 1. El lago Texcoco con la isla
2. La isla de Tenochtitlan y sus calzadas
a. Lago Texcoco. **b.** Lago Xochimilco. **c.** Tenayuca. **d.** Texcoco. **e.** Azcapotzalco. **f.** Tlatelolco. **g.** Tenochtitlan. **h.** Culhuacan. **i.** Xochimilco. **j.** Tlacopan. **k.** Diques. **l.** Calzadas. **m.** Templo Mayor.

Cultura azteca

Tenochtitlán fue una magnífica capital del imperio. Tenía una gran pirámide con templo doble en su cima, dedicado a Huitzilopochtli, dios Sol y de la Guerra, y a Tláloc, dios de la Lluvia; dos templos dedicados al Sol y a Ehécatl-Quetzalcóatl, dios del Viento; el calmécac o escuela sacerdotal; el juego de pelota y edificios menores. Veneraron numerosos dioses y basaron su religión en las antiguas creencias toltecas más su ideología mítica, afín con la política del estado imperial. Se proclamaron herederos de la tradición tolteca, considerádose el elegido "Pueblo del Sol" y depositarios del mandato sagrado de sostener al mundo, al Quinto Sol o Era del Movimiento según su mitología. Por ese motivo realizaban "La Guerra Florida", capturando víctimas para sus obsesivos sacrificios humanos. Los corazones y la sangre de los inmolados "alimentaban al Sol y sostenían el Mundo".

Su más cabal creación plástica, la escultura, es paradigmática en su morfoespacialidad y expresión. Desde los olmecas, mil quinientos años antes, en Amerindia no se había tallado una obra escultórica de semejante trascendencia. Alrededor de 1450 d.C. los mexicas producen una formidable eclosión, cuantitativa y cualitativa, de la estatuaria. Trágica y expresionista; simbólica, abstracta o naturalista; monumental o intimista y cabal petricidad, la escultura azteca se yergue sobre una de las cumbres artísticas de todos los tiempos.

Descendientes de la tradición escultórica tolteca, los aztecas impusieron este arte plasmando una de las más vastas iconografías míticas. La escultura es su mayor huella espiritual al igual que su expresión poética. Pertenecen ambas a fundamentos mítico-religiosos, de comunicación ideográfica, histórica y escrita. Son paradigma de la sublimidad de los sacrificios humanos y conllevan una carga patética de dolor y culpa, de una concepción trágica de la vida. Expresaron un naturalismo exacerbado, una aptitud monumental, y a veces contrariamente intimista: la eternidad con su estabilidad cósmica y lo efímero y relativo de la naturaleza humana, revelando una doble personalidad: prepotente y despótica pero también altamente poética y sensible.

Los ejemplos han sido tomados del ensayo **Escultura Amerindia** *del libro* **Pensando Amerindia - Ensayos**
C.Sondereguer nobu**K**o *2003.*

Ideología y plástica



144. Piedra de los Soles
o "Calendario" azteca

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica.
S Gén. Relieve / Glifos. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar.
Ex te. Cosmogonía y comunicación.
Ex mor es. Bidimensión.
Ex ma plá. Petricidad y escritura.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Relieve compuesto por glifos míticos, calendáricos y cosmogónicos. En el centro, el signo *Ollin-Movimiento,* dentro el *Sol del Mediodía,* protagonista del *Quinto Sol,* y los cuatro *Soles o Edades* pretéritas: *Viento, Tierra, Agua y Fuego;* los 20 días del mes y, enmarcando el todo, dos *Serpientes Celestiales de Fuego.*

Crí. La imagen es polifacética y muestra pensamientos metafísicos mítico-cósmicos. Su calidad y cantidad desarrolla una *"página abigarrada de un libro eternal",* donde tiempo y realidad establecen la cosmogonía mexica de impar concepción. Plásticamente, es pura imagen semiótica, un paradigma *escultórico-conceptual,* configurado por varios significantes: ideológicos y dogmáticos, y componiendo un barroco diseño con una compleja ideografía. Su potencia intelectual es congruente con su envergadura estética: aquí, *el Ser mexica Es en su obra.*

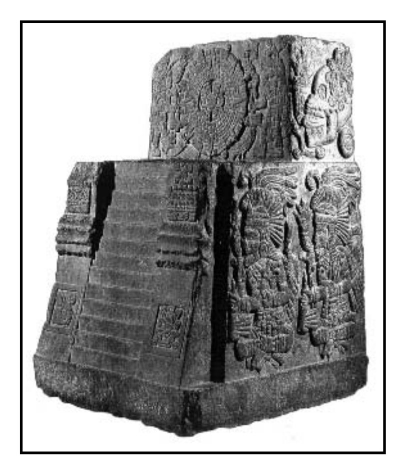


145. Xochipilli,
dios de la Primavera y las Flores

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Ide. / Abs: Fig. / Bar. - **Ex te.** Presentación del dios. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad, semiótica y volumen. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. *Alto 0,77 m.* Estático, como en éxtasis, se muestra al personaje, tatuado con flores y sentado sobre un trono con cuatro grandes flores libadas por enormes abejas.

Crí. Es plausible pensar que la estatua, llena de símbolos, es un ser enmascarado en estado de trance, casi vestido con vegetales, alguno quizás productor de sustancias alucinógenas. También es la presentación de una deidad relacionada con la Tierra y su renovación cíclica. Posee agudos colmillos felínicos sobre el pecho y los empeines, relacionados con el *Poder* de la Tierra. Plásticamente, se trata de una importante obra de elaborados logros formales y sumamente expresiva, plena de un contenido vitalismo. Se ha logrado con proporciones humanas poco idealizadas y entronizada sobre un pedestral de significado terrestre.



146. Altar - Trono

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Documental / Signal / Ideográfica.
S Gén. Tridimensión / Altar / Relieve.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Abs: Geo. / Fig: Ide. / Bar. - **Ex te.** Mitología y ceremonia.
Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y potencia. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. *Alto 1,20 m Ancho 0,92 m Profundidad 1,00 m.* Monumento ceremonial apologético de la guerra. Contiene dos tipos de comunicaciones: mítica y documental fundacional, mostradas por los glifos de las alfardas del frente, *1 Conejo* y *2 Caña:* fecha inicial del *Quinto Sol* y de la fundación de Tenochtitlan, capital del imperio mexica.

Crí. Estéticay plásticamente, muestra armónicas dimensiones potenciando un volumen abstracto. Se entrelazan significados míticos, rituales y conmemorativos que trasmiten la religiosidad mexica. Su presencia es imponente y poderosa, de solemne corporeidad.



149. Chac Mool - Tláloc

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. **S Gén.** Tridimensión / Estatua / Cuauhxicalli. - **Mo Es.** Híbrido. **Est.** Fig: Ide. / Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Ritualidad y sacrificio. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y volumen. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Alto 0,54 m Largo 0,78 m.* La tradicional obra, concebida por los mexicas como Tláloc dios de la *Lluvia,* y un gran *cuauhxicalli,* recipiente para corazones sacrificados.

Crí. Compositivamente, la compacta estructura horizontal ha perdido la pauta formal de un volumen potenciado por un vacío, creado por los toltecas. Su poderoso volumen da cabal cuenta de un logro escultórico extraordinario. Se diseñó con desproporcionados miembros que no afectan la estructuración de la obra. Los elementos integrantes denuncian intereses prioritarios en la concepción azteca: un gran recipiente para muchos corazones, un gran rostro con enormes aretes símbolos del *Poder* y dos fuertes brazos sostenedores.



147. Escultura serpéntea

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. **Ex te.** Deidad ritual. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y voto propiciatorio. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Fragmento de serpiente de cascabel, símbolo de Coatlicue, diosa de la *Tierra* y su poder fecundante agrario para el maíz.

Crí. Diseño conceptual por excelencia donde, por medio de figuraciones: crótalo, escamas de la piel y mazorcas de maíz, se presenta una deidad abstracta, escultóricamente autárquica, de cabal comunicación ideográfica. Se muestra como obra paradigmática del tropo *de la parte por el todo,* --si-nécdoque-- o sea, el fragmento de serpiente como el animal entero y poseyendo su poder mítico para potenciar al principal alimento.

148. Cabeza de Xiuhcóatl, Serpiente de Fuego

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es**. Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Deidad ritual. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y magnitud volumétrica. **Mat.** Piedra - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Poderosa cabeza ofídica, símbolo del *Fuego Divino --Xiuhcóatl--,* creada con singular originalidad formal y compositiva.

Crí. Extraordinaria simbiosis mítica, morfológica y plástica para la configuración de una de las talentosas realizaciones escultóricas azteca. Con exagerados elementos figurativos se ha compuesto una superreal corporeidad abstracta, de cósmica y metafísica trascendencia, donde un sublimado esplendor anodada y desasosiega. La consumación plástica se ha tallado con volitiva contundencia de cada elemento componente, expansiva potencia del volumen total y exacta significancia del mito.



150. Coatlicue, diosa de la Tierra, la Vida y la Muerte

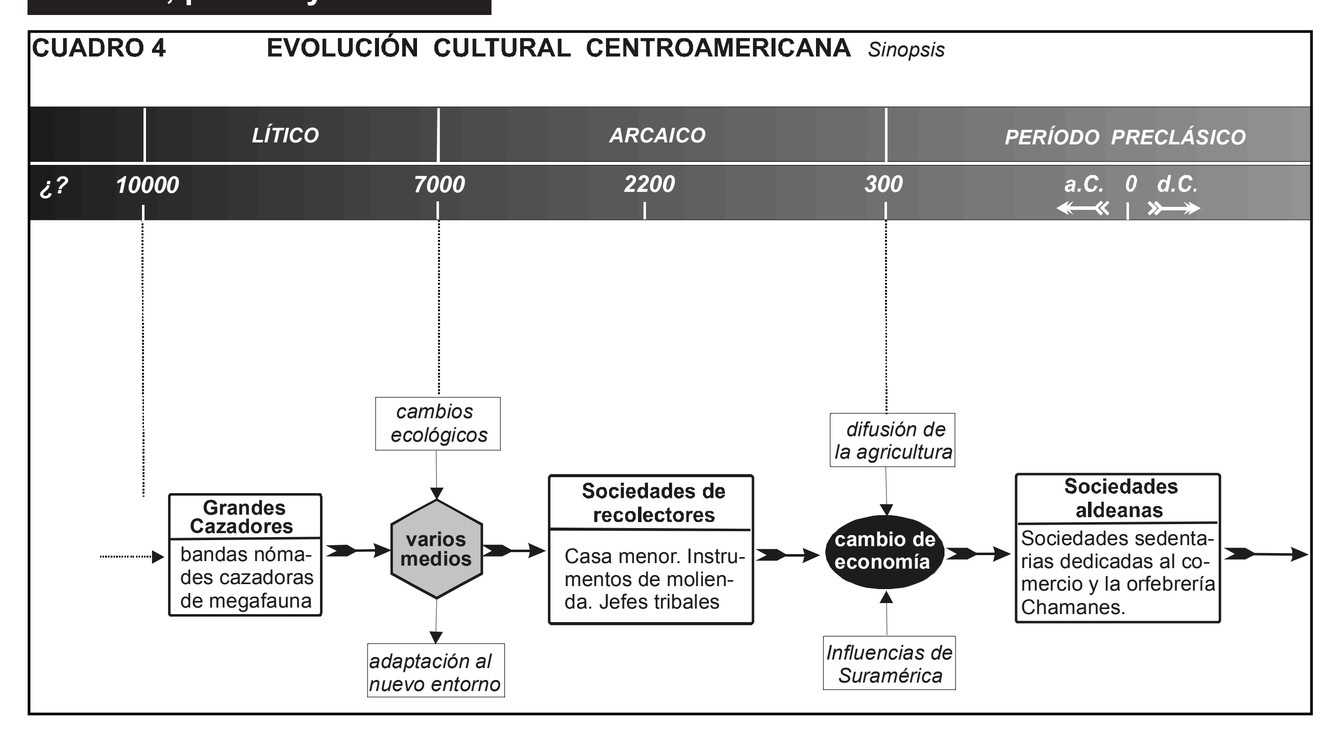
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. - **Ex te.** Abstracción y símbolo. - **Ex mor es.** Tridimensión y potencia. **Ex ma plá.** Petricidad. Extraordinario diseño. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. *Alto 3,50 m.* Impar creación humana, Coatlicue, apoteosis mitológica, escultórica y expresiva de la plástica mexica.

Crí. Se presenta a la deidad como superreal símbolo metafísico de una abrumadora ideografía cósmica. Con terminante volición eternal se han plasmado elementos formales figurativos --serpientes, calaveras, manos, corazones, senos, garras y una fantástica cabeza de *dos perfiles para un rostro frontal*--, conformando una sublimada abstracción cruciforme de la Tierra.



Es diosa y a la vez ente escultórico, producto de un extraordinario pensamiento visual mítico, cosmovisivo y plástico, surgido de recónditos abismos del Ser autoral. Contenida en su armónica estructura de canon áureo, impacta su visión alucinante, patencia de tan colosal manifestación. Pocas veces, en los siglos del crear humano, se diseñó un arquetipo morfológico como Coatlicue. Lo metafísico y lo trágico expresado en dimensiones ciclópeas; lo poético hermanado con un trascendental y ominoso esoterismo; la esperanzada *Vida* y la definitiva *Muerte*. Porque así es Coatlicue, una imponente paradoja: la diosa de la *Tierra,* de la *Vida* y de la *Muerte.* He aquí la *Monumentalidad Trágica,* impar concepción de an-cestrales empatías religiosas. Es lo conceptual en toda su máxima potencia corporizando una *poesis* única. Esta escultura voltea la razón y aliena los sentidos, nunca finaliza su aprehensión. Impone la presencia del *Misterio* fundamental, aquel que semeja la expansión del universo. Su estructura de monstruo atemporal es implacable, y desde su *Misterio* cósmico de míticas entrañas, impacta nuestro desasosegado estupor.



Centroamérica

Etapa arcaica *7000 - 2000 a.C.*

Los primeros grupos que se radicaron en Centroamérica eran cazadores especializados en la fauna pleistocénica. Se han conservado pocos de sus objetos debido a la humedad de la región: una punta de jaspe rojo del 4300 a.C. y polen de maíz silvestre del 5300 a.C. Su alimentación consistía en el producto de la caza de pequeños animales y la recolección de vegetales. Tenían gran cantidad de morteros para tubérculos y porotos.

En Cerro Mangote, Panamá, 4858 a.C., los primeros pobladores se alimentaron principalmente con ostras, cangrejos, animales varios y complementaron su dieta con la recolección de granos. Estos grupos arcaicos dejaron huellas de pisadas, sitios con testimonios de su actividad cotidiana y herramientas líticas en los refugios rocosos.

Hacia el 2200 a.C., iniciaron una agricultura incipiente. Los primeros grupos sedentarios fueron del 2130 a.C. y pertenecían a Monagrillo, Panamá. Por ciertas características de su alfarería se presume que mantuvieron contactos culturales con grupos suramericanos.

Período Preclásico
300 a.C. - 400 d.C.

Hasta el 300 a.C. no se produjeron cambios culturales de importancia pero variaron sus artefactos líticos y los detalles de su cerámica.

Hubo mayor difusión e intercambio cultural y comercial con los grupos del sur que con sus vecinos del norte. Fue una época de mucha comunicación entre los pueblos; los olmecas llegaron con sus productos hasta Costa Rica y en Panamá hubo temporadas de intenso comercio entre grupos rivales.

En la zona de Nicoya, los primeros cambios se dieron hacia las postrimerías del Preclásico. En la costa nicaragüense del Pacífico adquirió importancia la agricultura del maíz. Nicaragua y Costa Rica recibieron influencias culturales foráneas.

Panamá tuvo su propio desarrollo, aunque los habitantes del centro ceremonial de Barriles establecieron contactos con culturas suramericanas. Este sitio se caracteriza por su devoción a las joyas de oro y por una orfebrería dedicada a la ornamentación de altos dignatarios.

Período Clásico *400 - 900 d.C.*

Lo distintivo del Clásico es el trasfondo cultural que los centroamericanos asimilaron de los pueblos amazónicos. Las comunidades se establecían temporalmente y abandonaban periodicamente sus residencias por lo que utilizaron materiales perecederos en la construcción de sus viviendas.

No hubo influencias de culturas regionales sobre grandes territorios, pero sí cierta difusión cultural coclé sobre la península de Azuero y Playa del Venado. En la región Coclé manufacturaron una cerámica de estilo occidental y levantaron pilares esculpidos que sugieren una penetración de elementos provenientes del norte.

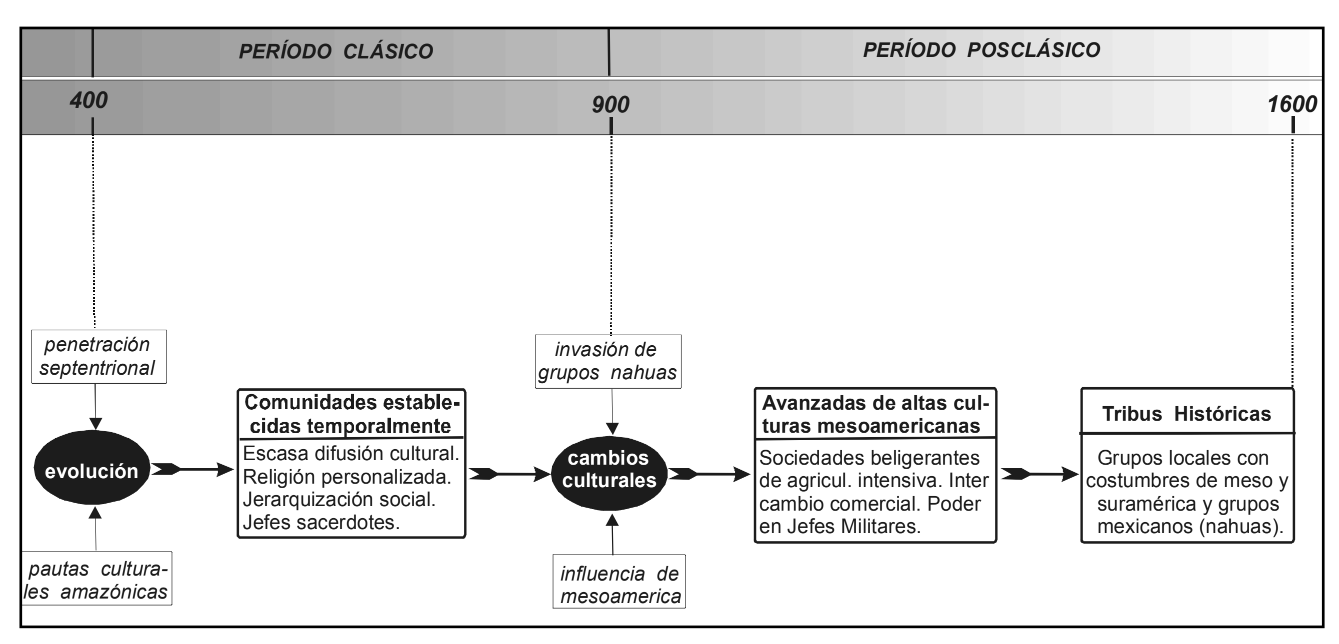
Practicaron una religión personal y un culto a sus jefes que incluía tatuajes y pinturas corporales con símbolos del líder. No tuvieron centros ceremoniales.

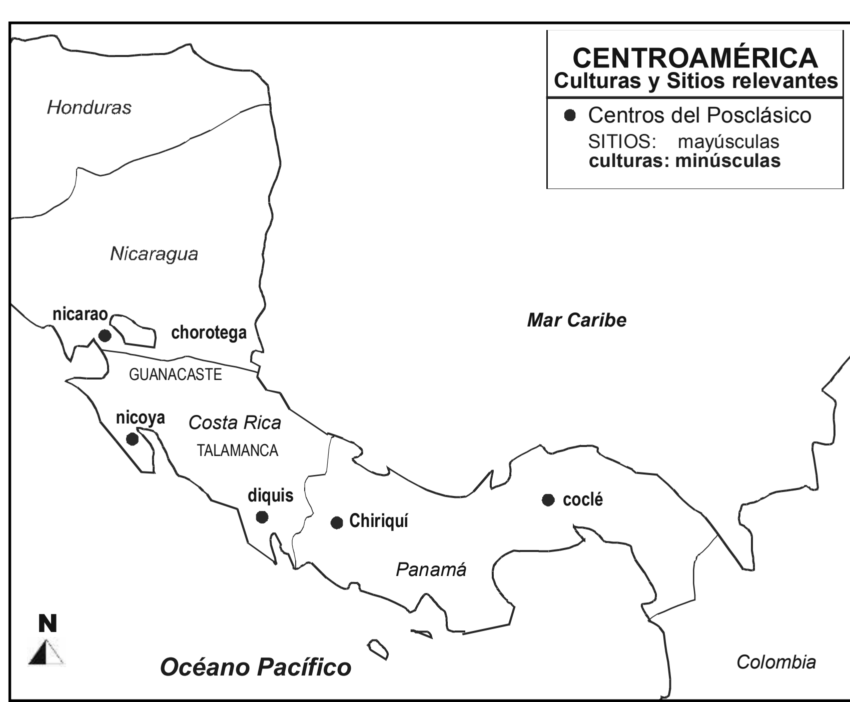
En Sitio Conte, Panamá, los grupos adquirieron pautas culturales de la región norte del istmo, características intrusivas que luego provocarían su decadencia. Toda la región se vio influenciada por los acontecimientos históricos de fines del Clásico y comienzos del Posclásico de la meseta central mexicana y particularmente en Chiapas. Los sucesos, modificaron la vida de los antiguos habitantes del territorio comprendido desde el istmo de Tehuantepec hasta las montañas del Darién, frontera entre Panamá y Colombia.

Período Posclásico
900 - 1600 d.C.

Las avanzadas meridionales de las altas culturas mesoamericanas se expandieron y llegaron hasta el sur del territorio nicaragüense. Aprovecharon las bondades de un territorio fértil, rico en flora y fauna, que podía sostener los asentamientos de poblaciones muy numerosas y prósperas. Entre el 1000 y 1200 d.C., algunos pueblos afincados en la región mexicana comenzaron a desplazarse: grupos nahuas se trasladaron por todo el istmo, radicándose en distintos lugares de Centroamérica. En este Período se construyeron los primeros centros ceremoniales de la región.

Hacia la llegada de los conquistadores, existía desde el norte de Costa Rica hasta Panamá, un mosaico de pequeños reinados conocidos como tribus chibchas, sin unidad política y con múltiples idiomas. Su ubicación geográfica sumada a los períodos de paz y comercio que mantuvieron, no obstante sus frecuentes conflictos armados, propiciaron que las tribus establecieran un puente cultural entre Meso y Suramérica.





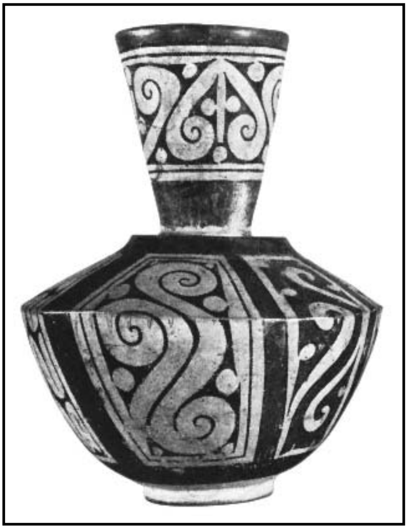




151. Vaso *Ulua Honduras*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica.
S Gén. Tridimensión / Vaso.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Mítica y ritualidad.
Ex mor es. Tridimensión.
Ex ma plá. Textura y artesanado.
Mat. Marmol. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Vaso ceremonial con personajes míticos y abstracciones.



152. 153. Botellas *Coclé Panamá*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Botellas.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Ornamental. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla / Pigmentos. - **Téc re.** Moldeado. - **Téc im.** Dibujado / Engobado.

Des. Botellas ceremoniales con abstracciones de abigarrado barroquismo, excelente diseño y terminación.

Cultura nicarao *1200 - 1600 d.C.*

Tenía origen nahua y debe su nombre a su cacique en tiempos de la conquista. Controlaron el área de Nicoya y dominaron la economía de la región.

Los *nicarao* habrían llegado hasta territorio venezolano donde se han encontrado elementos de su cultura.

Practicaban el cultivo del tabaco, maíz y cacao. Mantuvieron un comercio intensivo con otros grupos de la región, utilizando como moneda los granos de cacao. Su sociedad estaba estratificada y su panteón constituido por los mismos dioses mexicanos.

Guanacaste y Talamanca

En el norte y sur de Costa Rica se destacan estas dos zonas culturales. El Posclásico en la zona atlántica, se caracterizó por su religiosidad, con símbolos que sugieren influencias suramericanas. Levantaron montículos alrededor de las áreas ceremoniales, edificios y recintos semienterrados, murallas de piedra y cementerios. Construyeron acueductos y caminos empedrados.

Al llegar los españoles, en Talamanca existían más de setenta cacicazgos a cuyo mando se encontraba un jefe de lengua nahua. Su gobierno era una jefatura con una clase alta poderosa y un chamanismo institucionalizado.

Su economía se sustentaba en la agricultura del maíz y del cacao, y en la domesticación de tapires. Como era una zona muy rica en productos naturales, disponían también de una gran variedad de animales para la caza y frutos para la recolección.

Levantaron plataformas piramidales para bases templarias. Tuvieron influencias de grupos *arawaks:* objetos de culto, el uso de hamacas y lienzos de corteza.

Se dedicaron a un comercio intenso, no obstante ser muy beligerantes. Realizaron una buena orfebrería y excelente cerámica.

Chiriquí y Diquis

Son dos regiones vecinas con estrechas afinidades. Los pueblos ocuparon los valles de la región montañosa y los cordones de tierras altas. Los grupos ubicados sobre el Pacífico del sur costarricense levantaron montículos revestidos con piedras concentrados alrededor de plazas y construyeron basamentos templarios.

Basaban su economía en una agricultura intensiva para la que construyeron grandes terraplenes aledaños a los ríos.

Tallaron enormes esferas de piedra. Fabricaron una buena cerámica y descollaron en joyería, almacenando los objetos suntuarios en depósitos.

El intercambio comercial de este período fue muy intenso. Muchas de sus artesanías llegaron a Chichén Itzá, teniendo también comercio con la península de Nicoya de donde obtenía el jade.

Sus jefaturas eran belicosas, estableciendo ocasionalmente alianzas por períodos cortos.

Inhumaban a sus muertos en sepulturas rectangulares sobre las que colocaban grandes lápidas. Practicaban el ritual de las cabezas-trofeo.

Cultura coclé

Las tribus de la región central de Panamá se dedicaron a un amplio comercio, como a las joyas de ágata que difundieron hasta Oaxaca.

En la última etapa, construyeron campos de pelota, percibiéndose que grupos arawaks habían llegado a Panamá.

Para la época de la conquista, en Panamá se encontraban numerosos *siguas,* grupo de guerreros y comerciantes mexicanos como tardío contingente azteca en el istmo.

Eran culturas agricultoras que vivían en aldeas fortificadas por empalizadas de bambú. Natá de 1.500 habitantes fue un ejemplo de ellas.

Sus enterratorios eran rectangulares u ovales, para inhumaciones colectivas o individuales. Los jefes eran sepultados sentados en banquillos con sus mujeres, sirvientes y ajuar funerario, constituido por cerámicas y joyas de oro con incrustaciones de geodas.



154. Plato *Coclé Panamá*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Plato.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc re.** Moldeado.
Téc im. Dibujado / Engobado.

Des. Personajes míticos relacionados con el caimán. El dinamismo compositivo indica una frenética danza.

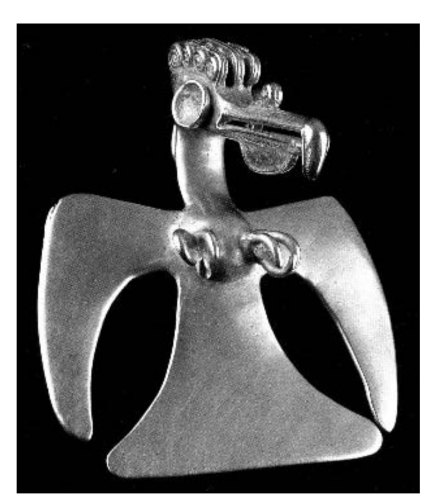


155. Personaje *Nicoya*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig: Ide. / Híb. - **Ex te.** Deidad fecundante.
Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Estatua femenina.

Crí. Se idealizó con referencias sensuales y de fecundación, destacando senos y sexo. Se expresa con síntesis formal y volumetría de lograda petricidad.



156. Colgante *Diquis*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Bidimensión / Colgante.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Mítica y ritualidad.
Ex mor es. Bidimensión. - **Ex ma plá.** Superrealismo y artesanado. - **Mat.** Oro.
Téc. Fundido.

Des. Joya con un pelícano

En Costa Rica, fundamentada en una ideología con influencia meso y suramericana, se realizó una de las más originales tallas líticas. Juntamente con la escultura se modelaron excelentes ceramios, una destacable orfebrería por su diseño y calidad fáctica y una abundante lapidaria. Siete importantes tipos de esculturas talladas con diversas funciones realizaron estos pueblos.

- **Metates-jaguar** de tres o cuatro patas. Son obras de difícil artesanía cuya utilidad mítico ceremonial estaba referida al culto del maíz.
- **Metates-altar trípodes con panel colgante.** Trabajos de notoria originalidad continental y excelente artesanado. Su diseño temático es complejo pues presentan míticos y barrocos personajes humano-felínicos expresionistas acompañados de áves superreales.
- **Mesas ceremoniales, asientos, lápidas, cabezas** y **estátuas** de jefes y chamanes.
- **Cerámios, orfebrería y lapidaria** son de similar creatividad y buena ejecución.

En Panamá sobresale como expresión culto-plástica, la cerámica de la cultura coclé por su alta calidad de factura y como soporte de originales creaciones gráficas bicromas --negro rojo s / blanco--. Fue norma trabajar sobre platos y fuentes, con diseños superreales de animales míticos con dibujos de intrincado barroquismo.

La orfebrería tiene notoria influencia técnica de Colombia, pero con particulares diseños superrealistas, trabajados con fundición a la cera perdida de tumbaga = oro / cobre / plata. Todo el acervo posee una inspirada pauta místico-poética que, al igual que en Costa Rica, conforman altos niveles estéticos.

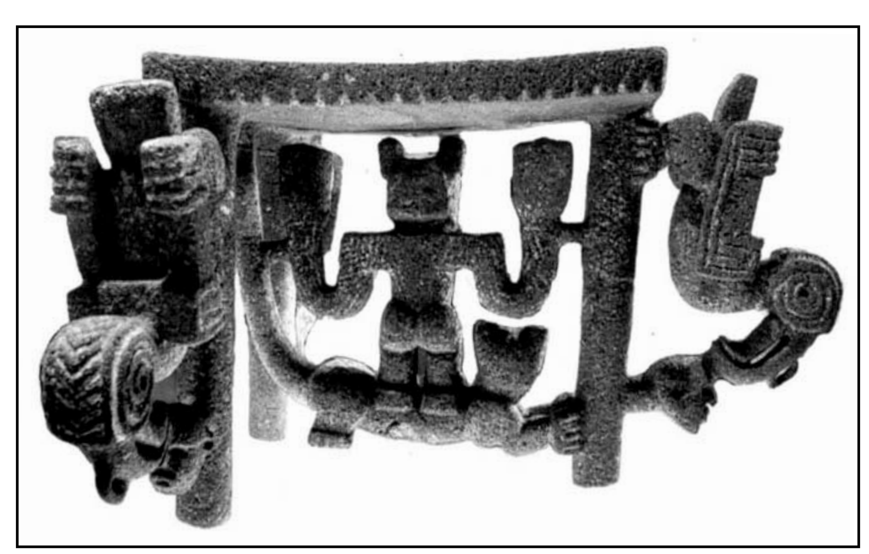


158. Metate *Nicoya Costa Rica*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Metate. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Metate ceremonial. **Ex mor es.** Tridimensión: plenos y vacíos. - **Ex ma plá.** Petricidad y mito. **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Metate trípode con cabeza felínica.

Crí. Este tipo de obra ceremonial, autóctona de Centroamérica, se realizó con varios diseños y siempre como pieza única. Se caracterizan por un delicado trabajo lítico de gran sensibilidad y esmerada terminación.

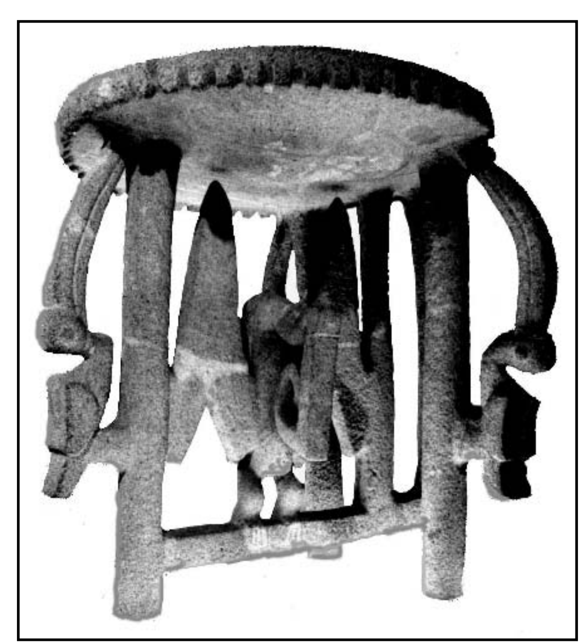


159. *Metate-altar* *Talamanca Costa Rica*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Metate. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Ex. / Su. **Ex te.** Diseño y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión de plenos y vacíos. **Ex ma plá.** Petricidad y artesanado. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. *Metate-altar* trípode con panel colgante e imágenes míticas. La talla muestra un superior artesanado.

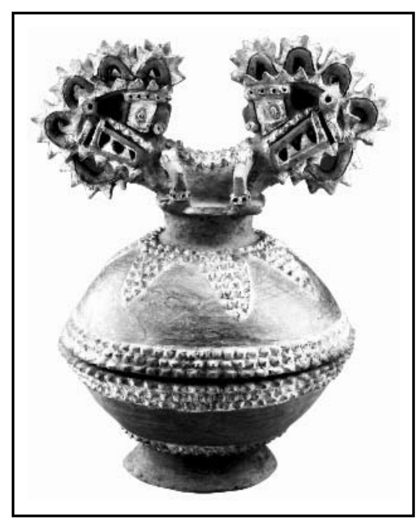
Crí. Es un logro plástico de relevante estética y originalidad. En el centro muestra un chamán con máscara felínica sobre un jaguar y, colgando de cada pata, fantásticas aves. Se percibe un fundamento conceptual y utilitario relacionado con la práctica de sustancias alucinógenas y sacrificios humanos. Se ha creado una dialéctica morfoespacial de plenos y vacíos donde el tratamiento artesanal del bloque se ha llevado a una situación límite. Con delicada firmeza fáctica, se ha compuesto un ente de lograda petricidad, ritualismo y trágica presencia.



157. Metate *Talamanca Costa Rica*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Metate. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. - **Ex te.** Mítica y ritualidad. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y artesanado. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Metate ceremonial trípode con panel colgante de un ave mítica central y una en cada pata. Obsérvese que las tres aves cumplen función de escuadra para fortalecimiento de las patas.





160. Urna *Guanacaste Costa Rica* **161. Vaso** *Nicoya Costa Rica*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Urna sahumadora / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Fig: Nat. Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla / Pigmentos. - **Téc re.** Moldeado / Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Pastillaje / Coloreado / Engobado.

Des. Urna sahumadora con dos abstracciones felínicas. Vaso piriforme trípode con imagen felínica.

Crí. Ambos cerámios de armónicos diseños, potenciados con la imagen del *Poder.*





163. Colgante *Coclé Panamá*
164. Placa *Coclé*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Bidimensión / Colgante / Placa.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Mítica y ritualidad.
Ex mor es. Bidimensión. - **Ex ma plá.** Superrealismo y artesanado. - **Mat.** Oro.
Téc. Fundido.

Des. Joya con un ave mítica que sostiene una serpiente de dos cabezas. Arriba dos caimanes.
Placa ceremonial de un personaje mítico.



162. Totem *Diquis Costa Rica*

Cla. / Gén. Escultura.
Con. Mítica / Ceremonial.
S Gén. Bidimensión / Estatua.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su.
Ex te. Totem.
Ex mor es. Bidimensión: plenos y vacíos.
Ex ma plá. Petricidad y mito.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Obra totémica de particular diseño relacionada con la fecundidad.

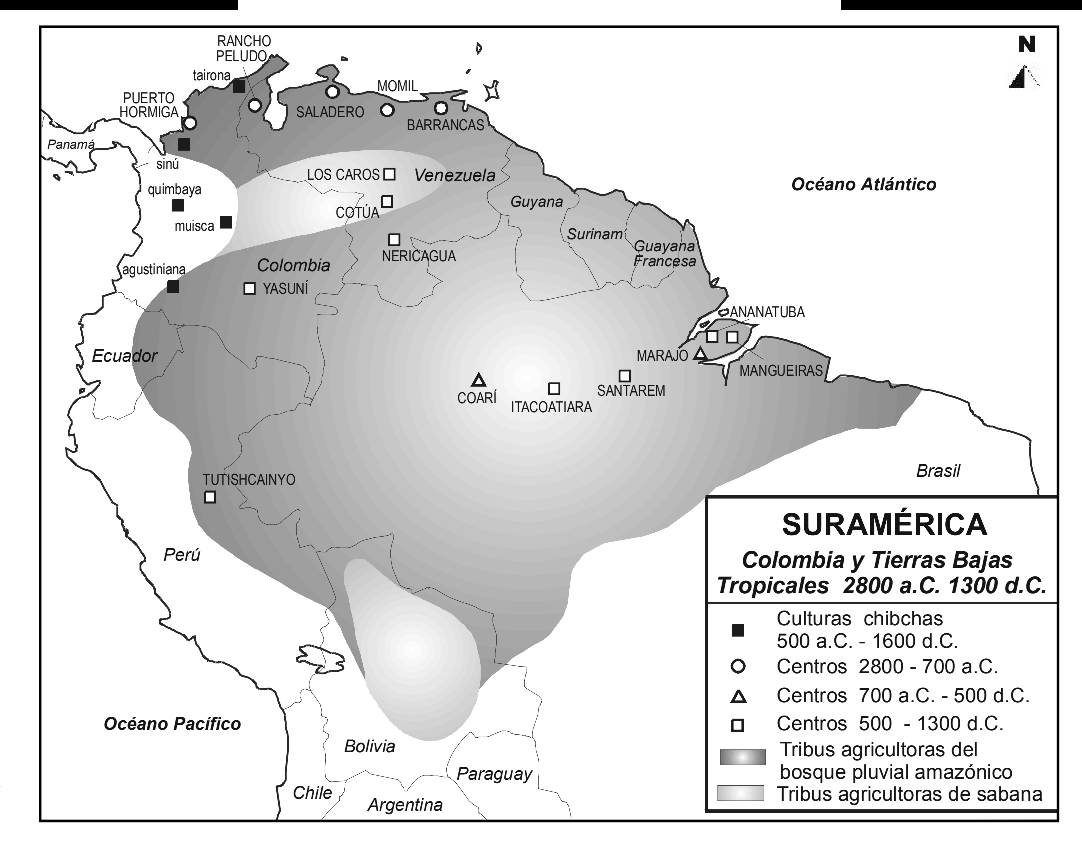


165. Jaguar *Diquis Costa Rica*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Híb. / Su.
Ex te. Mito y magia. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Petricidad y volumen.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Jaguar.

Crí. Poderosa forma, transmisora de una singular expresión mítica y escultórica, sin duda producto de una eximia vocación que distingue a esta cultura.



Suramérica es un extenso territorio con múltiples ecosistemas entre los que sobresalen la Cordillera de los Andes, la Selva Amazónica y el Desierto de Atacama. Corresponde a los actuales países de: Colombia, Venezuela, Ecuador, Guyana, Surinam, Perú, Brasil, Bolivia Paraguay, Uruguay, Chile y Argentina.

COLOMBIA

Etapa Arcaica *3500 - 500 a.C.*

El territorio colombiano estuvo habitado desde el 10400 a.C. por cazadores pleistocénicos especializados en la caza de megafauna, conserván dose herramientas líticas de Sitio del Abra.

Los grandes cambios climáticos del Holoceno, que hacia el 7000 a.C modificaron flora y fauna, provocaron la proliferación de animales como: ciervos, pumas, comadrejas y roedores, base alimenticia de los cazadores posglaciares. Dejaron sus artefactos líticos en Sitio de Tequendama y restos humanos pintados de ocre depositados en fosas ovales acompañados por ofrendas funerarias.

A partir del 3500 a.C. los grupos iniciaron la etapa sedentaria en las riberas de ríos y lagunas. Consumían gran cantidad de moluscos y mariscos y comenzaron la domesticación de algunos vegetales. Fabricaron abundante cestería y piezas de alfarería.

Desde el 500 a.C. se desarrollaron culturas que tenían rasgos comunes: estratificación social, poder político depositado en jefaturas, militares poderosos, religión presidida por chamanes consumo de coca y práctica de antropofágia ritual, agricultura intensiva, predominio matrilinial, diferenciación de tareas por sexo, amplio comercio y especialización artesanal con un alto desarrollo de la orfebrería.

Cultura agustiniana *555 a.C. - 500 d.C.*

San Agustín es una zona de clima templado que se inicia en el nacimiento del río Magdalena y limita al norte con la cordillera Oriental. La región estaba habitada desde el 1100 a.C., pero su desarrollo se produce a partir del 555 a.C.

Fue el único pueblo de la región que construyó tumbas megalíticas. Fueron realizadas de manera trilítica y semisubterráneas --mesitas-- con esculturas en la entrada de personajes con signos felínicos.

Su economía se basaba en la agricultura y el comercio. Los poblados estaban compuestos por viviendas dispersas. Sus monumentos muestran un dramático mundo mítico-religioso referido al jaguar como deidad protagónica.

Se le supone un gobierno de jefaturas, con chamanes y militares rigiendo una sociedad estratificada. La iconografía muestra cultos a las cabezas-trofeo y antropofagia ritual.

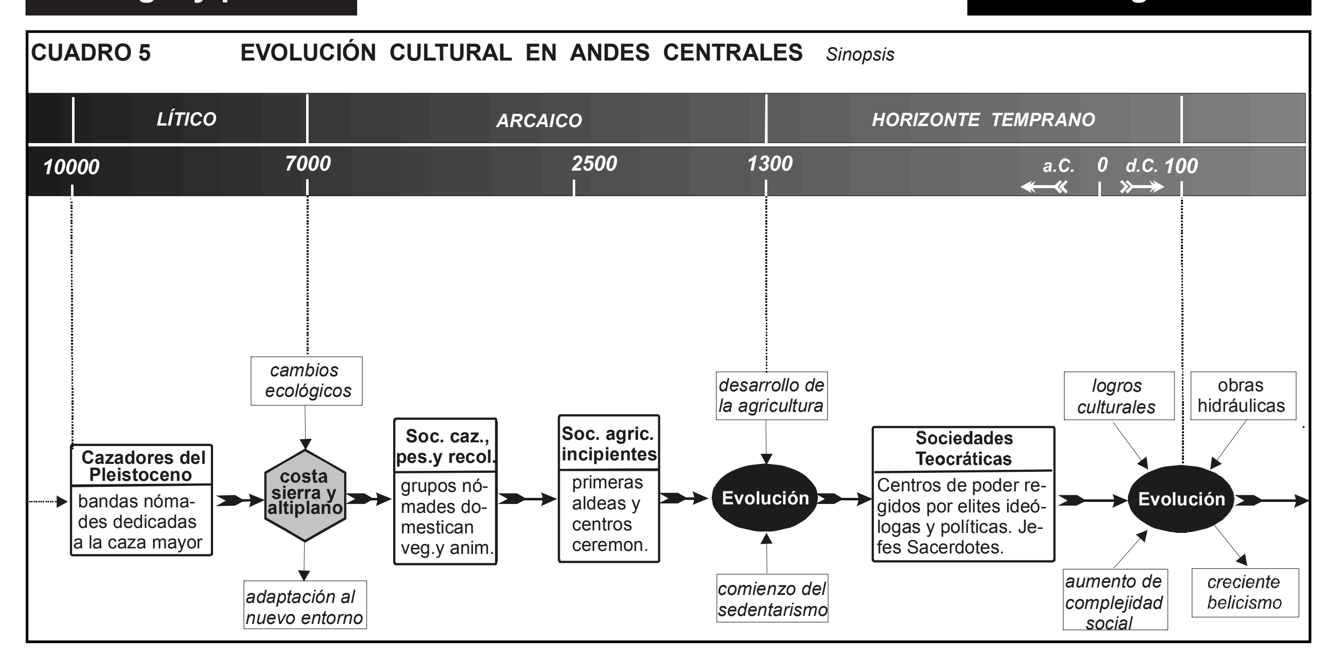


166. Personaje

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híb. - **Est.** Abs: Fig. / Híb. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Escultura arquitectónica que servía de columna en la entrada de una tumba. Muestra a un sacerdote enmascarado, hierático y quizás deificado, portando un cincel y un caracol.

Crí. El personaje presenta un rostro humano-felínico: es un pensar mítico de ominosa terribilidad. En toda la obra agustiniana participa este personaje, siempre rediseñado facialmente y cabal petricidad donde el bloque poco se ha desbastado. Es una continuada variación totémica frontal que recreó secularmente la ideología sobre el poder felínico, con similitud obsesiva a las culturas olmeca, chavín y aguada.



La magia, los mitos y los cultos funerarios son los fundamentos ideológicos de este singular pueblo. Tal veneración condicionó una enérgica voluntad para concretar sus ideas metafísicas plasmadas escultóricamente y estableciendo su vocación plástica como la de un pueblo de escultores. Se percibe que tal labor fue venerada y sus practicantes tuvieron preponderancia social. (Hay esculturas que muestran personajes con cincel y maza.)

Realizaron una embrionaria arquitectura de templetes sepulcrales que consisten en un corredor, levantado con sistema trilítico, y una tumba en su extremo final. Monolitos de sacerdotes y soldados custodian la entrada.

La estatuaria agustiniana es de poderoso y trágico expresionismo superreal. La veneración por el felino como deidad máxima es omnipresente. Por siglos se lo rediseñó involucrado siempre con un ser humanoide donde, lo alegórico y lo ideal es constante símbolo de su poder. Una ideología hermética más la asidua imagen del “alter ego” --el otro yo como ente protector--, que algunas figuras portan sobre su cabeza, instauran una concepción plástica de relevancia metafísica.

Es talla de notoria petricidad. Al bloque se lo desbasta escasamente, quedando los personajes prietos en él. El rostro es lo de mayor originalidad creativa y donde se recrean los diseños felínicos. Sus enormes bocas con sanguinarios colmillos, hay siempre ominosas fulguraciones. Son entes duales: hombre-animal, convocados por evidentes prácticas alucinógenas, que aluden a una terribilidad inmanente de su esencialidad óntica.



167. Frente de tumba con personajes-cariátides

Cla. / Gén. Arquitectura / Escultura. **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Mítico-religioso / Cariátide / Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Fig: Ide. / Abs: Fig. / Pur. / Ex. - **Ex te.** Tumba, sacerdote y guerreros. - **Ex mor es.** Tridimensión y cariátides. - **Ex ma plá.** Petricidad y expresionismo. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Monumento funerario custodiado por cinco *personajes-cariátides:* un sacerdote, dos guerreros y sus *alter ego* protectores.

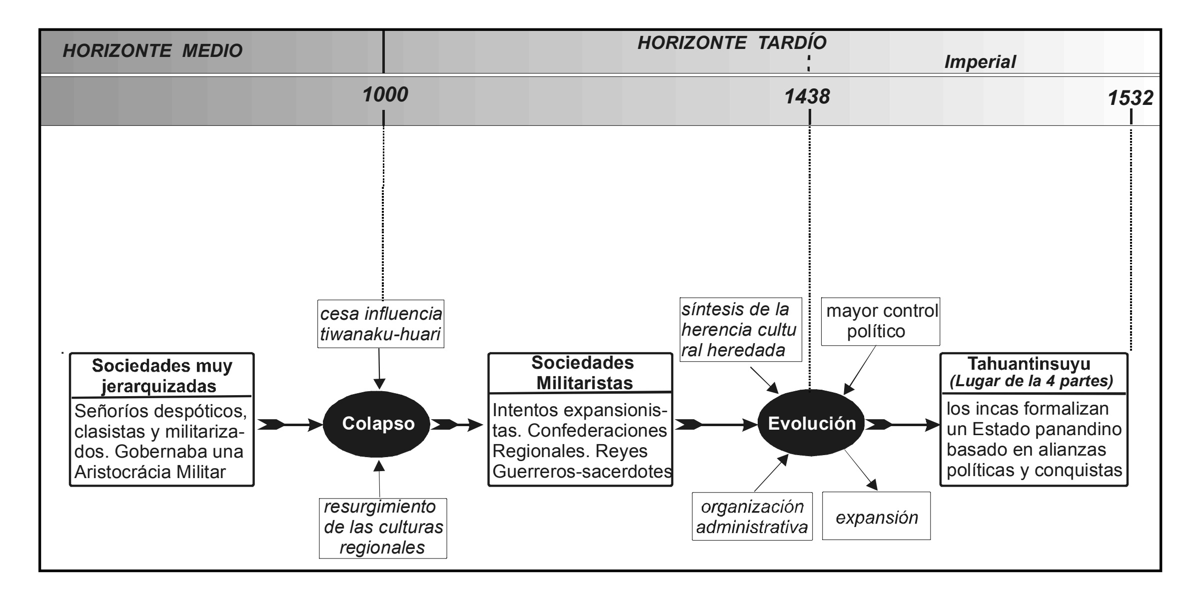
Crí. Frente de un templo funerario dolménico. Muestra un sacerdote escultor con máscara felínica sosteniendo cincel y maza, detalles muy significativos que denotan la importancia del personaje. Los guerreros portan sobre sus cabezas monstruos felínicos como *alter ego*. El grupo posee la función de cariátides de la piedra-techumbre y de guardianes funerarios. Se establece así una lograda integridad entre símbolo y función, entre arquitectura y escultura, de hondo sentido ideológico estéticamente diseñado y ejecutado con una plástica de concisa y delicada terminación.



168. Personaje *Fragmento*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica. **S Gén.** Tridimensión / Estatua. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Ex. / Su. **Ex te.** Mito y horror. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y expresionismo. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Crí. Totem ominoso, de desaforado expresionismo y patente terribilidad, donde la potencia del horror arriba al máximo de su trascendencia metafísica y plástica.



Cultura muisca *400 - 1537 d.C.*

Ocuparon parte de los actuales departamentos de Cundinamarca y Boyacá en la zona andina central. Su mayor núcleo poblacional estaba en las altiplanicies de Bogotá. Este pueblo, de posible origen centroamericano, llegó a ocupar Colombia, Ecuador y la región andina venezolana, replegándose luego a las zonas altas debido a la invasion de grupos *caribes* provenientes de la Amazonia.

Muisca deriva de su vocablo muexa: hombres. Fueron los verdaderos chibchas, quienes al igual que los tairona, alcanzaron el nivel cultural más alto de la región colombiana.

Las fastuosas pompas, plenas de ofrendas de oro, que realizaban para la coronación de sus soberanos en la laguna de Guatavita, generaron la leyenda de El Dorado.

Su sociedad estaba estratificada, y conformada por la nobleza, los sacerdotes, los guerreros y el pueblo. Éste trabajaba para sí y los excedentes producidos eran destinados al mantenimiento de la clase dirigente. También tenían esclavos prisioneros de guerra.

Se realizaban tareas agrícolas, mineras y artesanales. En su economía existían tratos comerciales por trueque o por pagos en lentejuelas de oro y vendían a crédito con altos intereses. Tenían un sistema de pesas y medidas.

Crearon un avanzado sistema político, económico, social y jurídico sustentado por un tratado --*Código de Nemequene*--, que garantizaba el bienestar de la comunidad.

Sus viviendas --bohíos--, construídas con vegetales eran rectangulares, ovales o circulares. Fueron hábiles tejedores.

Sus tumbas, rectangulares, ovales o circulares, eran de poca profundidad. Los cadáveres se momificaban y enfardaban, acompañados con ofrendas de maíz, chicha, adornos de oro y esmeraldas.

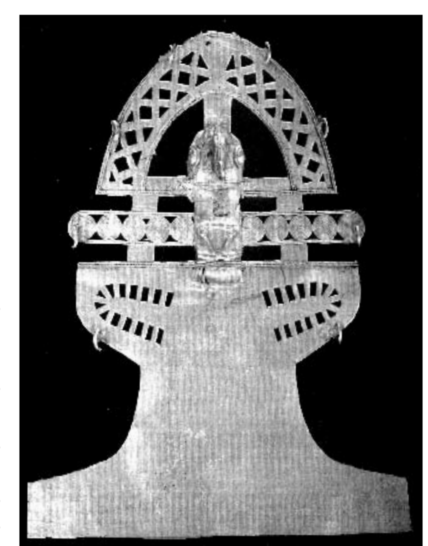
Su concepción mítica estaba centralizada en la Luz y el Agua que simbolizaban los principios de la Vida. Su dios civilizador fue Bochica, equivalente al Quetzalcóatl mesoamericano.

Fueron buenos orfebres con diseños de autóctona originalidad.

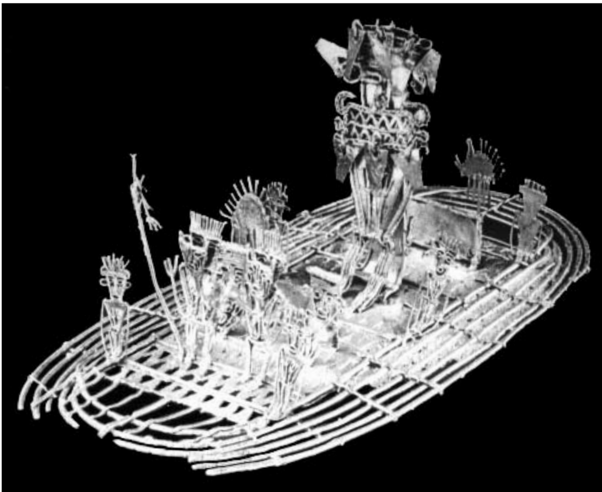
- **Tunjos:** son joyas pequeñas y muy representativas de los muiscas, que muestran casi siempre un personaje; su utilidad es fetichista y/o votiva. La factura es siempre similar: sobre una plancha se dibujan las formas humanas y su atuendo con hilo de tumbaga con una terminación no siempre prolija. Existe una obra atípica, con cualidades de escultura incipiente y de mayor tamaño, que muestra una balsa con personajes sobre ella. Es la escenificación de la ceremonia de ascensión al trono de un príncipe.
- **Pectorales:** Presentan un meditado diseño y una acabada terminación. Son imágenes humanoides, que aluden a seres míticos o a personajes de su sociedad; poseen gran expresión formal connotados con el superrealismo. Están realizados con gruesas planchas fundidas de tumbaga.
- **Colgantes y narigueras:** Estas joyas simbolizaban jeraraquía y alcurnia para sus poseedores. Las narigueras, objetivan abstracciones de aves y entramados de chapa e hilo trenzado junto a elementos adosados. Los colgantes tienen un similar sentido pero mayor cuidado en la terminación.

169. Tunjo *Muisca*

Cla. / Gén. Orfebrería.
Con. Mítica / Ceremonial.
S Gén. Relieve / Joyas.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Bar.
Ex te. Mito y fetiche.
Ex mor es. Bidimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre.
Téc. Fundición / cera perdida.
Crí. Dos joyas con características talismánicas. El tunjo es un trabajo normado en su cualidad de fetiche, el pectoral es de especial diseño y armonía.



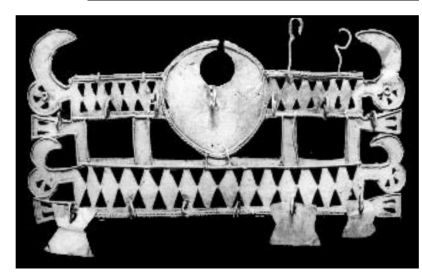
170. Pectoral *Muisca*



171. Balsa
Muisca

Cla. / Gén. Orfebrería.
Con. Ceremonial / Documental.
S Gén. Tridimensión.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Geo. / Bar.
Ex te. Mito y fetiche.
Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre. - **Téc.** Fundición / cera perdida.

Des. Sobre una balsa navega un príncipe con acólitos y ofrendas. Se dirigen al centro del lago Guatavita para cumplir con la ceremonia de ascensión al trono donde ofrendará joyas al dios creador Bochica.



172. Nariguera *Muisca*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Joya.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar.
Ex te. Mito y fetiche. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre. - **Téc.** Fundición / cera perdida.

Crí. Adorno fasial que ostentaba un jefe como símbolo de poder y estatus.

Cultura sinú *700 - 1600 d.C.*

En la región comprendida por los ríos Sinú, San Jorge, Cauca y Nechi se asentaron grupos humanos en una serie de poblados ubicados en las riberas de los ríos, éstos, les proveían alimento y eran vías de comunicación para comerciar con sitios apartados.

Su economía se basó en el cultivo intensivo de mandioca y maíz. Por tratarse de tierras bajas y anegadizas, elevaron los terrenos con el sistema de *camellones.**

La minería del oro y la producción de sal fueron dos explotaciones organizadas e intensivas: una para manufactura de joyas y la otra para comercio y consumo interno.

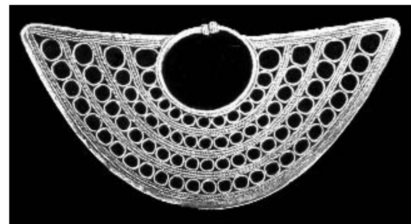
La clase gobernante gozaba de prerrogativas y la común le rendía servicio y tributo.

Construyeron templos espaciosos, colocando deidades talladas en madera y forradas con láminas de oro.

Realizaron complejas inhumaciones de personajes importantes con sus pertenencias, mujeres y siervos. En algunos casos practicaron el embalsamamiento, retirando las vísceras y deshidratando al cadáver con fuego.

Los sinú también demostraron una ponderable vocación orfebreril de sensible creatividad y sobresaliente artesanado. Narigueras, orejeras, anillos, figurillas de animales, cascabeles, pectorales, remates de bastones, etc. son algunas de sus producciones. En conjunto, y en especial los aros, son un mundo deslumbrante, pletórico de gráciles formas iridiscentes e intrincadas filigranas de acabada terminación y sensual poesía.





173. Pectoral 174. Aro *Sinú*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Ceremonial . **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. - **Ex te.** Mito y joya. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre. - **Téc.** Fundición / cera perdida.

Cri. Arriba, un pectoral de inspirado diseño connotando con la mariposa. Abajo, un aro de falsa filigrana con un diseño típico sinú.

175. Colgante *Sinú*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Ceremonial.
S Gén. Tridimensión. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Bar. - **Ex te.** Mito y joya.
Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad. - **Mat.** Tumbaga: oro / cobre.
Téc. Fundición / cera perdida.

Cultura quimbaya
700 - 1600 d.C.

Ocupó el área comprendida entre el río Cauca y el Sinú, y hacia el sur el valle del Cauca, región de selva tropical lluviosa, sabanas, bosques húmedos y valles y bosques secos.

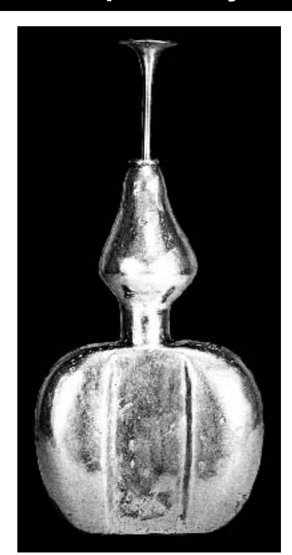
Esta cultura era originaria del norte y desalojó a los antiguos moradores del sitio, que ya eran agricultores. Sus aldeas, rodeadas de cercas, se componían de viviendas en torno a plazas.

Su principal alimento fue el maíz que complementaron con porotos y papa, y aprovecharon las salinas del lugar.

Su sociedad estaba muy estratificada y los grupos organizados en jefaturas hereditarias. Poseía una elaborada ideología mítica y realizaban ceremonias religiosas con juegos muy violentos y consumo de coca.

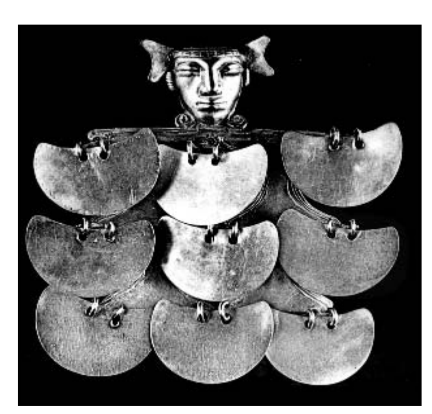
Observar sus joyas es entregarse al deleite estético y artesanal enaltecido en expresión poética. Se crearon complejas morfologías como *poporos* --frascos para cal-- de admirable armonía formal. También diseñaron pectorales, collares, orejeras, pinzas depilatorias y fetiches.





176. Poporo *Quimbaya*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Poporo.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Concreto.
Ex te. Mito y fetiche. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre. - **Téc.** Fundición / cera perdida.
Des. Pequeña botella y su alfiler, para contener y extraer cal, activante de la coca que se consumía ritualmente.



177. Colgante *Quimbaya*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Colgante.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Concreto. - **Ex te.** Mito y fetiche. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad. - **Mat.** Tumbaga: oro / cobre. - **Téc.** Fundición / cera perdida / Laminado.
Crí. Con elaborado artesanado se ha configurado una joya talismánica de adorno y estatus.

Cultura tairona *700 - 1600 d.C.*

Ocupó tierras aledañas a los ríos sobre la Sierra Nevada de Santa Marta. Zona con variedad de climas, vegetación y fauna, de terrenos bajos y anegadizos que llegan al Atlántico.

Construyó grandes centros urbanos emplazados en los altos de las sierras; su acceso era por caminos empedrados. Uno de los poblados más importantes fue Buritaca con cerca de 200 viviendas. Las casas eran de piedra, plazas, centro ceremonial, calzadas, escaleras, puentes, terrazas de cultivo, canales de riego y desagües.

Su economía se basaba en el maíz, mandioca, porotos, batata y algodón. Los excedentes le permitieron el florecimiento de la arquitectura lítica, cerámicas, textiles y orfebrería.

Tenía un gobierno teocrático cuya mayor autoridad la ejercían los *naomas,* sacerdotes que residían en los centros ceremoniales. Las distintas parcialidades estaban gobernadas por jefaturas principales y menores, divididas en barrios, cada uno con su casa ceremonial que funcionaba también como depósito agrario.

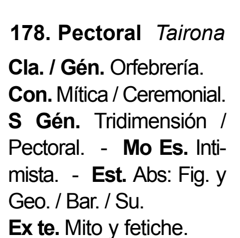
Los personajes importantes eran enterrados cerca de los lugares sagrados y los comunes en sus casas.

De manera similar al muisca los tairona elevaron su desarrollo hacia un sistema socio-económico muy organizado y constructor de una relevante arquitectura.

Excelentes orfebres, dueños de un oficio superior crearon diseños de original formalismo y excepcional estética. Dominaron la fundición, el repujado, filigranado, soldado y dorado. Las joyas tairona son esculturas y trascienden el hecho ornamental. Poseen una singular dialéctica: *joya-escultura* configurando un todo morfoespacial de notable presencia, donde lo tridimensional conlleva planas filigranas de preciosista diseño y factura. Muestran un acendrado intimismo barroco y superreal, siendo lo mítico el fundamento creativo y lo icónico su función.

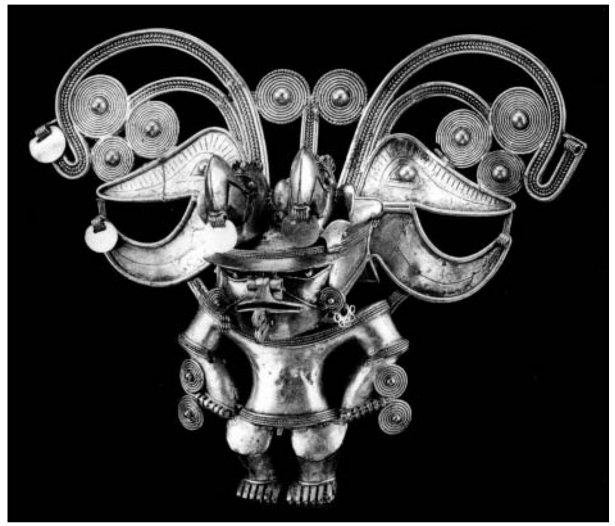
Merecen especial comentario los pectorales antropomorfos de *rostros-murciélago y* un gran *tocado-mariposa*, aves y abstracciones felínicas. Es una evidente simbología cósmica de trascendencia metafísica, que comunica lo *nocturno-muerte* = mariposa y murciélago, y lo *sidéreo-terrestre* = ave-felino-hombre. Tal reiterado tema presenta siempre un eximio rediseño y acabado.

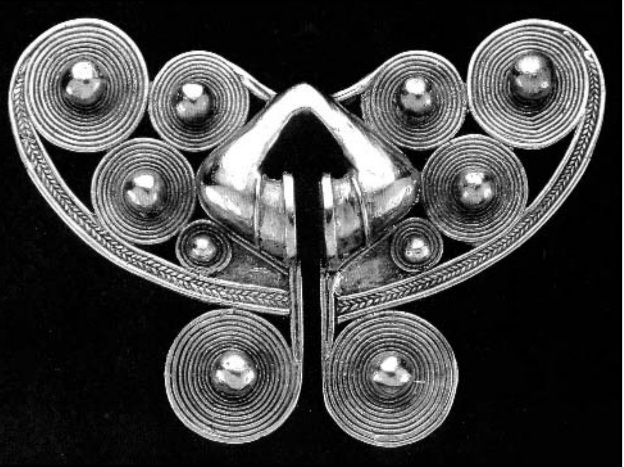
La cerámica posee similares cualidades creativas y fácticas con un diseño propio, separado formalmente de las joyas. Como norma, muestran deidades y personajes de su sociedad.



178. Pectoral *Tairona*

Cla. / Gén. Orfebrería.
Con. Mítica / Ceremonial.
S Gén. Tridimensión / Pectoral. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su.
Ex te. Mito y fetiche.
Ex mor es. Tridimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad. - **Mat.** Tumbaga: - **Téc.** Fundición / cera perdida.
Crí. Extraordinario diseño, fáctico y expresivo de una madura concepción mítica y plástica.





179. Nariguera *Tairona*

Cla. / Gén. Orfebrería.
Con. Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Nariguera.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Geo. / Bar.
Ex te. Mito y fetiche.
Ex mor es. Tridimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre.
Téc. Fundición / cera perdida.
Des. Símbolo de poder con diseño mariposa.

TIERRAS BAJAS TROPICALES

Corresponden a territorios ubicados al oriente de los Andes Septentrionales y Centrales, comprendidos por las cuencas de los ríos Amazonas, Orinoco y Casiquiare. Tienen un clima tropical con densa vegetación, abundantes lluvias y gran variedad de flora y fauna. Presenta altas cordilleras que encierran mesetas y valles, siendo el ambiente caluroso en costas y valles y templado en las montañas. Su vegetación pertenece al tipo de selva amazónica.

Entre el 7000 y 5000 a.C., grupos del Alto Amazonas comenzaron a domesticar algunos vegetales: mandioca, ñame, maníes y tabaco, comenzando la etapa protoagrícola hacia 3000 a.C. en sitios como Rancho Peludo, Puerto Hormiga y Barrancas.

Entre el 3000 y 1000 a.C., en los contrafuertes andinos orientales, Venezuela, Amazonia y la costa del Brasil, cultivaron mandioca amarga, dulce y batata. Éstos incipientes agricultores se difundieron desde Saladero, 950 a.C. en el Bajo Orinoco, hasta las Guayanas y la desembocadura del Amazonas 500 d.C., siguiendo los cursos de agua de las cuencas superiores del Amazonas y del Orinoco.

Grupos arcaicos *¿? - 1600 d.C.*

Basaron su subsistencia en la caza y recolección de semillas, raíces y plantas silvestres, complementada con la pesca y acopio de moluscos. Este tipo de economía limitaba el número de integrantes de cada grupo, o sea, que su unidad socio-política no superaba la familia extensa y su organización debió ser de características igualitarias. No tuvieron pautas definidas de enterramiento.

Sus viviendas eran refugios rocosos y los típicos paravientos: chozas armadas con ramas. En general sus campamentos eran temporarios, pudiendo convertirse en estacionales o semipermanentes si estaban cercanos a una fuente constante de recursos naturales. Permanecían en aldeas cuando obtenían suficiente alimento.

Sus herramientas eran rudimentarias: fabricaron dardos, anzuelos de hueso, raederas, raspadores y percutores líticos. Algunos grupos continuaron viviendo de esta manera hasta la llegada de los conquistadores.

Grupos con agricultura incipiente
500 a.C. - 500 d.C.

Estos grupos al igual que los arcaicos basaron su alimentación en la caza, pesca y recolección, complementada por vegetales de cultivo, resultado de técnicas agrícolas simples adoptadas por parte de bandas arcaicas o por rudimentos agrarios incorporados por grupos extranjeros que se establecieron en la región. Modificaron la calidad y cantidad de artefactos de piedra y su tecnología.

Esta nueva forma de subsistencia permitió el nucleamiento en aldeas estables aún pequeñas, agrupándose en unidades integradas por varias familias extensas reunidas en bandas. Su sociedad era simple, sin estratificación ni diferencia de clases. No tenían pautas especiales de enterramientos, ni tratamiento diferencial de los muertos.

Ejemplo de ese estadío cultural fueron: la fase Ananatuba en la isla Marajó, con aldeas aisladas en las zonas boscosas cercanas a los cursos de agua de una sola vivienda comunal para 100 personas; el complejo Yasuní, levantado en una colina natural sobre el río Napo en el oriente ecuatoriano; Tutishcainyo, en el oriente peruano y el sitio de Jauarí, ubicado en una región pantanosa del bajo Amazonas. Incorporaron a su complejo cultural tradiciones agroalfareras andinas, por difusión ideológica o la llegada de contingentes de esa región.

Grupos con agricultura de roza de selva tropical *500 - 1700 d.C.*

La principal fuente de alimentos la obtenían de la agricultura, sobre todo de raíces y granos como la mandioca y el maíz. Siguieron practicando la caza, pesca y recolección, pero éstos recursos pasaron a ser complementarios en su dieta.

Para los cultivos emplearon el método de roza, técnica de agricultura extensiva que limita el tamaño de las aldeas, no pudiendo albergar grandes poblaciones y debiendo trasladarse con frecuencia. Sus poblados eran grandes casas comunales de 30 m de diámetro, vivienda de la familia extensa o chozas individuales distribuidas alrededor de una plaza.

Su estructura social continuaba siendo simple: no tenían organización de clanes ni jefaturas, aunque comenzaron algunos rasgos de estratificación social. Establecieron la división del trabajo de acuerdo al sexo y practicaron artes y oficios individualmente. Fabricaron herramientas de piedra y en su ajuar diario contaron con plumaria, cestería, tejidos y alfarería. Inhumaron sus muertos en urnas practicando entierros secundarios.

En éste estadío existieron dos grupos con morfología cerámica definida y otros independientes. Son ejemplos del primero: Mangueiras que asimiló a la anterior fase Ananatuba de la isla Marajó; Boim sobre el río Tapajós; Manacapurú en la confluencia del río Negro con el Amazonas; Nericagua y la isla de Cotúa sobre la cuenca del Orinoco y de Los Caros en Guaricó, Venezuela. Son ejemplos del segundo grupo: los sitios Itacoatiara en el bajo Amazonas y la fase Mabaruma en el Orinoco Medio.

Grupos con agricultura intensiva
¿600? - 1300 d.C.

Posiblemente provenientes de la región circuncaribe o subandina, llegaron nuevas técnicas agrícolas reemplazando las extensivas de poco rendituo por otras intensivas de alta producción. El mayor rendimiento alimenticio por unidad de tierra y la mayor dedicación por el cuidado de los cultivos, provocó el agrupamiento en aldeas estables más grandes y con menor movilidad, con el consecuente aumento demográfico. Emplazaron las aldeas sobre montículos artificiales, posiblemente con viviendas comunales en lugar de chozas individuales.

Los cambios tecnológicos fueron acompañados por una innovación social acorde al nuevo entorno. Establecieron una rígida división del trabajo y un sistema socio-político estratificado. La forma de gobierno se basaba en jefaturas con planificación y fuerza para manejar una numerosa mano de obra.

Realizaron sus inhumaciones en grandes cementerios y trataron en forma diferencial a sus muertos con la construcción de montículos funerarios, ajuares y urnas especiales.

Algunos de los complejos típicos de este período (1200 -1500 d.C.) con probable origen en el noroeste de Suramérica son la fase Marajoara en la isla Marajó, en la desembocadura del Amazonas; los complejos de los ríos Napo y Aguaricó, al este del Ecuador; los complejos de Aracá, Coarí y Guarita en el Amazonas Medio; los montículos artificiales con gran cantidad de urnas funerarias, sobre los ríos Beni, Guaporé y Mamoré en las tierras bajas de Bolivia

Este grupo declinó cuando reternó a los cultivos con el método de roza, debido a que la región selvática no es apta para una agricultura intensiva durante largos períodos.

En vísperas de la conquista, los pueblos de las Tierras Bajas Tropicales, las tribus de *arawacks,* caribes y *tupíguaraníes,* aún conservaban la técnica de los agricultores itinerantes.

ECUADOR

Los Andes Septentrionales corresponden casi exclusivamente al Ecuador. De acuerdo con su geografía se puede regionalizar en costa, sierra y selva. La región más estudiada es la costa, con características semiáridas. De la zona serrana, se conoce el último período de ocupación, junto con los vestigios de la intrusión inca.

Las tierras que se extienden hacia el oriente detrás de la cordillera de los Andes, corresponden a la gran selva amazónica. La arqueología reconoce los siguientes períodos históricos.

Etapa arcaica *5000 - 3000 a.C.*

Las sociedades de cazadores-recolectores y pescadores ocuparon las sierras y las costas, prefiriendo las últimas. En la península de Santa Elena establecieron campamentos temporales, con una antigüedad estimada en 10000 a.C.

Hacia el 7000 a.C. realizaban enterratorios individuales con el difunto colocado sobre su costado, las piernas flexionadas y la cabeza apoyada sobre sus manos.

Hacia el 5000 a.C.iniciaron la etapa arcaica con una creciente domesticación de productos vegetales como el maíz, las calabazas viñateras y el reemplazo de la caza terrestre por los productos marítimos.

Horizonte Temprano
3500 - 500 a.C.

La continuidad cultural entre los grupos precerámicos y los agroalfareros motivó la formación de aldeas e inicio de la agricultura, el sedentarismo y la complejización social en los Andes del Norte que es propia del Horizonte Temprano.

Cultura valdivia *3000 - 1500 a.C.*

Corresponde a un grupo de aldeas agrícolas formativas, con marisquerías ubicadas sobre la costa central ecuatoriana. Estos asentamientos complementaban los poblados que seguían el curso de los ríos hacia el interior del territorio. En un período de mil años se emplazaron veintidós asentamientos.

Tuvieron una economía sustentada por una amplia variedad de recursos. Sin embargo, los establecimientos más densamente poblados se basaron fundamentalmente en la agricultura.

El sitio de Real Alto, tenía una población estimada en 2.000 habitantes y las viviendas estaban distribuidas alrededor de una plaza abierta. Por sus dimensiones posiblemente albergaran a varios grupos familiares. Tenían forma oval de 12 X 8 m delimitadas por zanjas.

La población usaba pinturas corporales, collares, adornos labiales y aros, y alucinógenos con fines rituales.

Alrededor del 3000 a.C., fabricaron la primer cerámica de América con vasijas comunes y ceremoniales, excelentes atributos plásticos de diseños formales equilibrados espacialmente y un profuso texturado geométrico inciso.

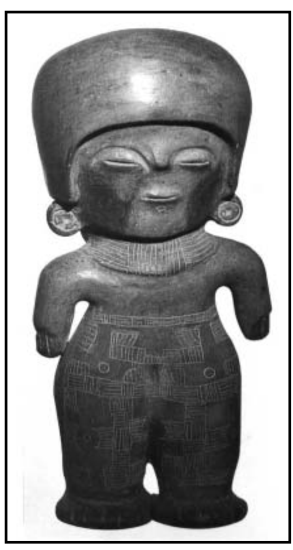
Las primigénias figurillas femeninas eran de piedra; posteriormente, hacia el 2300 a.C. se modelaron con arcilla e incipiencia escultórica. Ojos, cejas y boca casi siempre carecen de nariz son incisos. Se interpretan como votivas de una simbología genésica, predominando en ella el destaque de los peinados y los senos. Aquí, como en Tlatilco, México, hay enigmáticas imágenes de dos cabezas. Las mujercitas continuaron su "reinado" en los siguientes períodos de *machalilla* y *chorrera.*

Cultura chorrera *1000 - 500 a.C.*

Fue la cultura más significativa del Período. Tuvo amplia dispersión abarcando desde Esmeraldas al norte, hasta la provincia de El Oro al sur y alcanzando la sierra e Isla de la Plata, lugar sagrado que perduró hasta la época incaica.

Su principal fuente de subsistencia provenía de la agricultura, complementada con la caza, la pesca y la recolección.

Inició en la región el laboreo de los metales, fabricaron aros y tuvo gran relevancia su alfarería con una cerámica brillante similar a la de Guatemala.



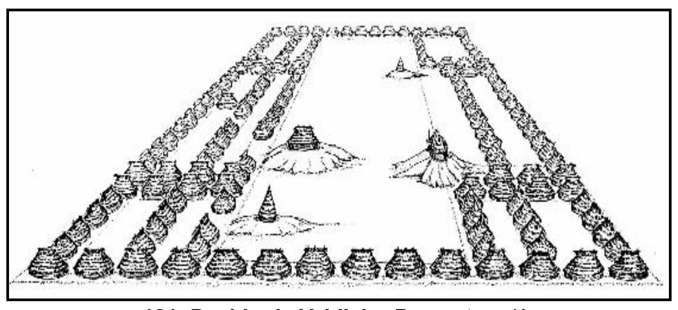
166. Figurilla *Chorrera*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mágica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Figurilla.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Híb.
Ex te. Mito y fetiche. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Calidez y sensualidad.
Mat. Arcilla. - **Téc.** Modelado / Incisión.



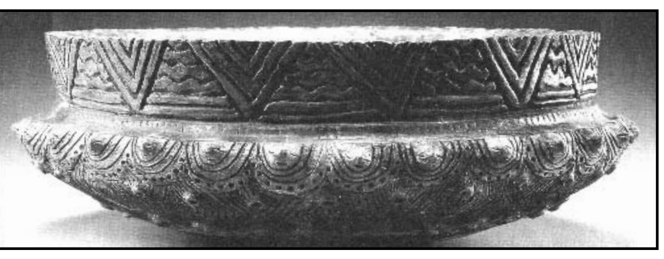
180. Figurilla *Valdivia*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mágica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Figurilla. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. - **Ex te.** Mito y fetiche. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad.
Mat. Arcilla. - **Téc.** Modelado / Incisión.



181. Pueblo de Valdivia *Reconstrucción*

Cla. / Gén. Arquitectura.
Con. Pragmática / Funcional.
S Gén. Civil / Pueblo.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Bar.
Mat. Vegetales. - **Téc.** Tejido.



182. Cuenco *Valdivia*

Cla. / Gén. Cerámica.
S Gén. Cuenco. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Ornamental.
Mo Es. Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Concreto.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.
Téc im. Dibujado / Inciso.

Historia, política y sociedad

Horizonte Medio
500 a.C. - 500 d.C.

En este período, gran parte del territorio ecuatoriano estaba habitado en la costa y la sierra. Aparecen diferenciaciones regionales en lo religioso, social y político.

Cultura la tolita
500 a.C. - 500 d.C.

Estaba ubicada en el norte del territorio ecuatoriano y pertenecía a los mismos grupos colombianos de la región de Tumaco.

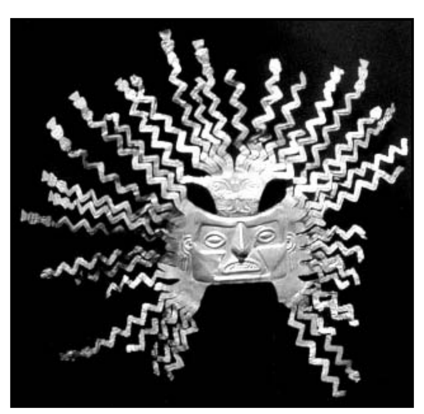
Establecieron más de 130 asentamientos que se extendían desde la desembocadura del río Verde hasta Tonchi. Construyeron más de 40 montículos circulares aplanados en su cima. Algunos, fueron enterratorios con lujosos ajuares y objetos de oro y platino.

Su economía se basó en una intensiva agricultura del maíz, mandioca y algodón.

Sus elementos de uso cotidiano fueron: anzuelos, agujas y punzones, y joyas: como pendientes, narigueras, besotes y máscaras.

La sociedad estaba estratificada, bajo la autoridad de un cacique.

En esta larga etapa de un milenio, que involucra a las culturas la tolita, guangala, manabí y jama-coaque, continúa la metalúrgia, las esculturas cerámicas de robusto formalismo y varios tipos de vasijas e instrumentos musicales. Las imágenes se modelan con excelente factura. Se crea orfebrería con buena técnica pero no de relevante diseño. En el sitio Manabí, se han encontrado asientos y estelas líticas de buen oficio pero sin aventajar plásticamente a las esculturas modeladas.



183. El sol *La tolita*

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Bidimensión. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar.
Ex te. Mito y joya. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Calidez y sensualidad.
Mat. Tumbaga: oro / cobre.
Téc. Laminado / Repujado.

Ideología y plástica



184. Fetiche *La tolita*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mágica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Figura cerámica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Pur. **Ex te.** Fetiche y ritual. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Expresividad volumétrica. **Mat.** Arcilla. - **Téc.** Modelado / Engobe.

Crí. Plásticamente posee fuerte anatomía idealizada y excelente factura.

Horizonte Tardío
500 - 1535 d.C.

Los grupos regionales experimentaron un florecimiento que se difundió por áreas mayores que las alcanzadas en los períodos anteriores.

Crearon una fina metalurgia y característicos enterramientos con urnas apiladas. Tuvieron rituales calendáricos, sacrificios y levantaron sobre elevaciones naturales, túmulos de tierra o pirca, orientados según los puntos cardinales. Adoraron al cielo, montañas, volcanes y huacas.

Cultura manteña *500 - 1535 d.C.*

Definió las características culturales del Período en la costa. Ocupó la provincia de Manabí, desde la Bahía de Caraquez hasta la Isla Puná, y al este hasta Chongón y Colanche.

Levantó grandes poblados de piedra. Fue una sociedad de agricultores y marinos, con una economía de cultivos varios, para los cuales construyeron terrazas en las laderas de los cerros.

Su sistema político era de cacicazgos y estaba estratificado.

Realizó trabajos en oro, plata y cobre. Según las crónicas mantuvieron un intenso tráfico marítimo desde el sur de Perú hasta Mesoamérica, en balsas de vela y tripulación especializada.

ANDES CENTRALES

Areas Culturales

Los Andes Centrales son poco extensos, con transiciones naturales y climáticas tan marcadas que los hacen una región de grandes contrastes. Corresponde al actual territorio de Perú.

La costa se extiende sobre una angosta franja que bordea el litoral marítimo, con precipitaciones pluviales muy escasas, variando su clima entre semidesértico y desértico. Quiebra esa monotonía la vegetación de los estrechos valles longitudinales originados por unos cuarenta ríos que bajan desde la cordillera hacia el mar y que, desde épocas remotas, dieron refugio a las poblaciones costeras.

La Cordillera de los Andes es lo más característico de la región; la recorre de norte a sur formando varias cadenas. Éstas, a su vez dan lugar a la formación de escarpadas laderas y valles interiores de gran altura y aptos para la vida humana. Hacia el sur, en la región del altiplano o puna, el paisaje presenta grandes llanuras elevadas entre los 3.000 y 4.000 m.s.n.m., con escasa vegetación y típicas lagunas. El flanco oriental de la Cordillera tiene clima tropical y exuberante vegetación típica de la selva amazónica.

Etapa Arcaica *7000 - 2500 a.C.*

Se estima que los primeros grupos humanos llegaron a los Andes Centrañles hace 20.000 años, pero, los cazadores-recolectores más antiguos son del 8000 a.C. documentados en la cueva de Lauricocha. Allí dejaron instrumentos líticos, lascas, puntas de proyectil, restos de animales, humanos y dibujos rupestres.

Tuvieron una etapa cultivadora precerámica entre el 7000 y el 5000 a.C., en la costa y las sierras. En Ayacucho, Sierra Central, domesticaron calabazas y rebaños de llamas. Por el 5370 a.C., en el Callejón de Huaylas, obtuvieron cultivos incipientes de habas y pallares. En los valles costeros, los cambios habrían sido posteriores y llegados desde la sierra hacia el 4000 a.C.

Chilca, del 3500 a.C., fue una aldea ubicada en la costa (a 100 km de Lima), formada por pequeñas casas-pozo de planta circular. Su economía básica era la recolección marina y terrestre a la que incorporaron calabazas y pallares.

El Formativo peruano comenzó en el 2500 a.C., cuando las poblaciones se establecieron en aldeas cada vez más concentradas y cerca del mar. Cultivaban algodón, tejían textiles pretelar anudados y carecían de alfarería.

Colombia
N
La Tolita
atacames
Ecuador
REAL ALTO / valdivia
chorrera
Brasil
Perú
vicus
salinar / virú
CUPISNIQUE
CHAN CHAN / chimú
MOCHE / moche
CHAVIN DE HUANTAR / chavín
CERRO SECHIN
RECUAY / recuay
LAS HALDAS
KOTOSH
SUCULACHUMBI /chancay
GARAGAY
HUACAURARA / huari
Océano Pacífico
Bolivia
PARACAS / paracas
OCUCAJE
CUSCO / inca
CAHUACHI / nasca
Lago Titicaca
PUCARA / pucara
CHIRIPA
TIWANAKU / tiwanakota
Lago Poopo
Chile

SURAMÉRICA
Andes Septentrionales y Centrales 2500 a.C. - 1532 d.C.

○ Centros del formativo
▲ Centros del Horizonte Temprano
■ Centros del Horizonte Medio
● Centros del Horizonte Tardío
SITIOS (mayúsculas) / **culturas** (minúsculas)

En adelante comenzaron a construirse los primeros templos ceremoniales. En distintos sitios de la costa y la sie-rra edificaron centros, sentando bases arquitectónicas. Algunos de estos templos son: Cerro Sechín, 1800 a.C., en la Costa Central; Las Haldas, 1600 a.C., en el valle de Casma; Kotosh, 1200 a.C., en la Cordillera Central. Todos anteriores al centro de Chavín de Huantar.

En el altiplano andino, el paso de una economía de caza y recolección a una de producción agrícola, se produjo en la zona aledaña al lago Titicaca, cuyo microclima era favorable.

Horizonte Temprano

1300 a.C. - 100 d.C.

Los agricultores incipientes consolidaron elementos básicos comunes a las posteriores culturas: desarrollaron la agricultura, generalizaron la cerámica, construyeron arquitectura y establecieron jerarquías sociales.

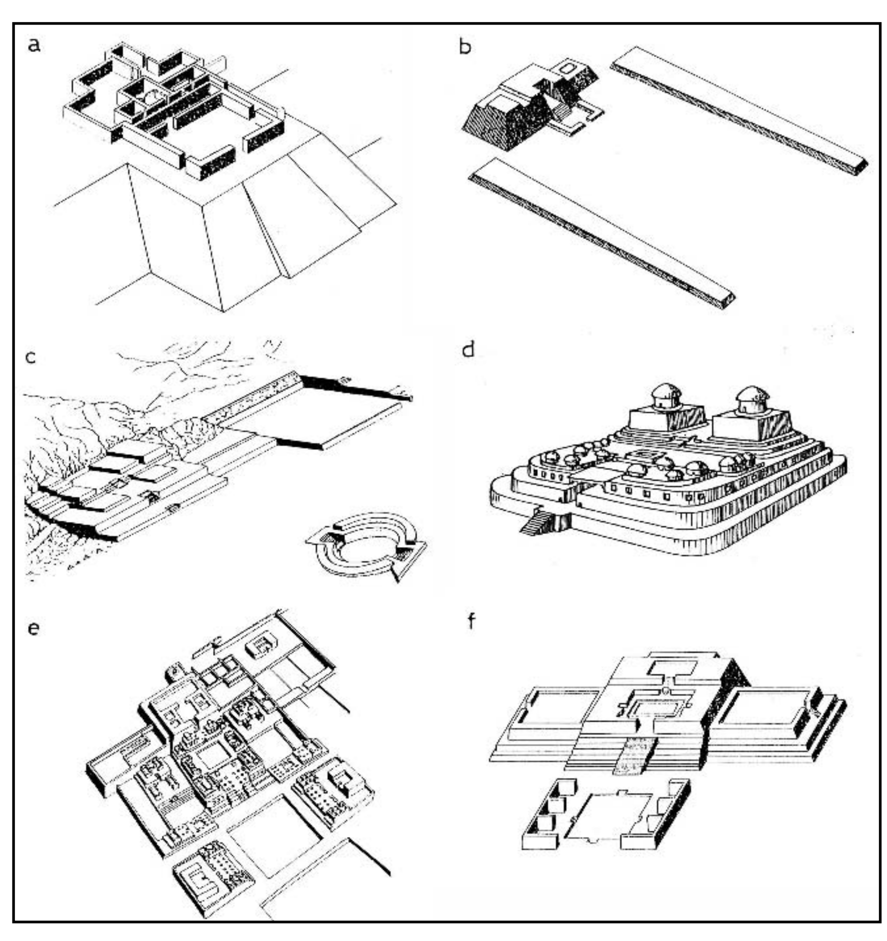
Los fundamentos culturales e iconográficos generados desde el 2000 a.C. y afianzados en este período, los heredarían todas las culturas peruanas y altiplánicas que los sucedieron a través de 3000 años de desarrollo ininterrumpido.

185. Reconstrucciones templarias prechavín

Cla. / Gén. Arquitectura.
Con. Simbólica / Mítica.
S Gén. Religioso-ceremonial.
Mo Es. Híbrido. - **Est.** Híbrido.
Si Con. Murario.
Ti Ob. Basamento, huaca, patio, plaza.
Ti Con. Dintel, escalera, fachada, friso, muro, talud, techo, vano.
Mat. Piedra / Adobe.
Téc. Mampostería / barro.

Des. A. Huaca de los Ídolos, en Aspero, *circa* 3000 a.C.
B. Huaca La Florida, *circa* 2000 a.C.
C. Huaca Salinas de Chao, *circa* 1960 a.C.
D. Huaca de Moxeque, *circa* 1800 a.C.
E. Huaca de los Reyes, *circa* 1600 - 1400 a.C.
F. Huaca de Garagay, *circa* 1400 a.C.

Crí. Concepto metafísico-temporal: volición eternal. Idealismo mítico. Sacralidad espectacular. Metonimia cósmica.
Espacialidad: intensiva, introversa, limitada, asimétrica, estática. Con diseño integral.
Volumen: liviano, pequeño, horizontal, simetría axial, estático.
Funcionalidad: Templo ceremonial.



Fue la primera gran cultura de los Andes Centrales, contemporánea a la olmeca en Mesoamérica. Sus orígenes se remontan hacia el 3000 a.C., cuando grupos procedentes de la selva amazónica, trasladaron pautas culturales que desarrollaron en la Sierra Norte. Tuvo características eclécticas, tanto de la selva como de la costa.

Su centro ceremonial fue Chavín de Huantar, ubicado a 3.100 m.s.n.m. en el Callejón de Huaylas en la Sierra Norte. Las aldeas agrícolas de la región de Andes Centrales habían alcanzado un nivel similar y construido otros templos semejantes en distintos lugares de la costa y sierra. Chavín adquirió mayor representatividad y se impuso sobre los grupos regionales que se amalgamaron bajo su ideología, pues en Chavín de Huantar se sintetizó y dio forma a los cultos felínicos que proliferaban en esa época. El dogma se extendió y trascendió como Horizonte cultural teocrático, por la sierra y la costa peruana: desde Lambayeque a Ica y desde Cajamarca a Ayacucho.

Su economía se basaba en la agricultura de maíz, calabaza, poroto, yuca, camote, ají, papa y quinua; la cría de cobayos, la caza de ciervos, guanacos, vizcachas y la recolección de mariscos.

Su estructura política fue teocrática y se fundamentó en un poderoso dogma mítico-religioso. La casta sacerdotal estructuró un culto de importancia preponderante en la política socio-económica de grupos aldeanos vecinos y extendiéndose de manera panperuana. Además del culto, ostentaban un poder tan relevante que tenían ingerencia en todo lo relacionado con trabajos comunales, obras hídricas, domesticación vegetal y animal y conocimientos astronómicos.

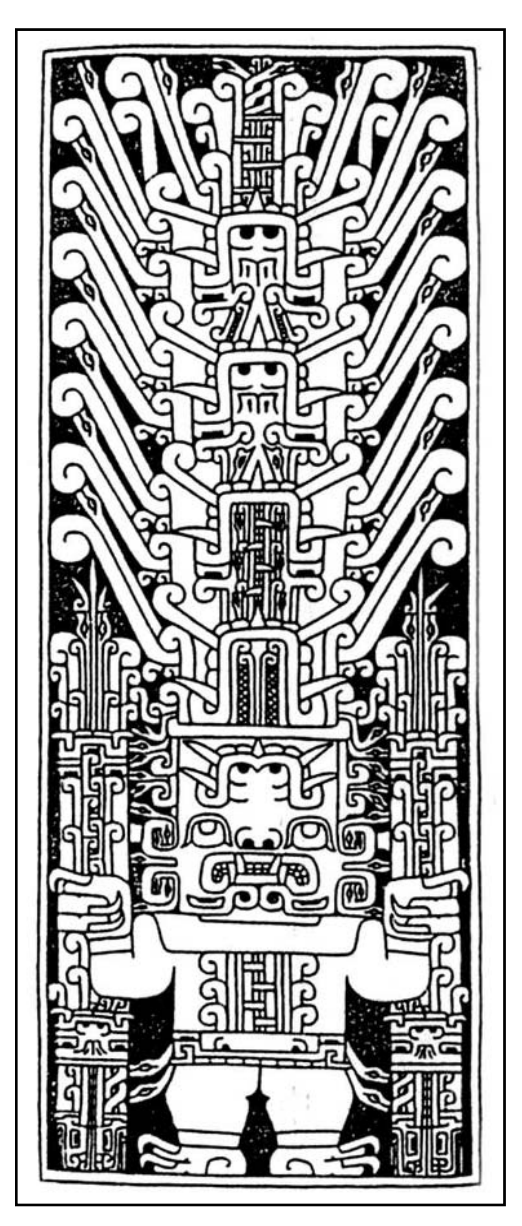
Con caravanas de llamas y rutas establecidas comerciaron con pueblos de larga distancia. Además de pescado seco, obsidiana y objetos utilitarios; se interesaron por materiales exóticos a los que atribuían un valor mágico como: piedras semipreciosas, conchas marinas *spondilus* y huesos tallados, símbolos que fortalecían la ideología.

El centro ceremonial Chavín, fue fruto del esfuerzo de varios siglos, fusionando construcciones de distintas épocas. A partir de un templo original en forma de U mirando al este tuvo sucesivas ampliaciones levantadas con piedra canteada.

Por el 300 a.C. se inició su decadencia y afloraron lentamente la valorización de los rasgos regionales. Los pueblos adquirieron una capacidad tecnológica que les permitió acceder a sus propios recursos naturales. Se supone que la caída final del centro de Chavín se produjo por la invasión de la *Cultura recuay*.

Chavín constituyó, por unos dos mil años de tradición, la idelogía fundacional del pensamiento mítico-religioso más trascendente de la zona andina. El templo, luego de su ampliación en la primera mitad del milenio a.C., se convierte en arquetipo de centro político, ceremonial y astronómico. Desde él se difundió con extraordinario éxito ecuménico panperuano su mitología felínica y su oráculo. Esa extendida influencia, esencial para los desarrollos de los pueblos andinos convirtióse, al igual que en la cultura olmeca, en similar paradigma inicial suraméricano, dentro de la enorme civilización neolítica habida en la América antigua.

La arquitectura del templo, de las primeras en Amerindia realizadas con bloques de piedra tallados ortogonalmente, colocados en hiladas con un determinado ritmo, indica un razonado criterio estético y un eximio artesanado constructivo. El conjunto se compone de varios volúmenes: dos templos de construcción sucesiva, una plaza astronómica y una gran plaza ceremonial. Subterráneamente, cubriendo casi toda la superficie construida, existen galerías donde se realizaban los ritos secretos a su deidad totémica principal: el "jaguar humanoide". Es aquí, en esta perenne oscuridad, donde se encuentra todavía en su sitio original, el enigmático monolito llamado "El Lanzón". Está ubicado en el centro de dos galerías perpendiculares, cuyos cuatro extremos apuntan hacia los cardinales y el monolito hacia el este.

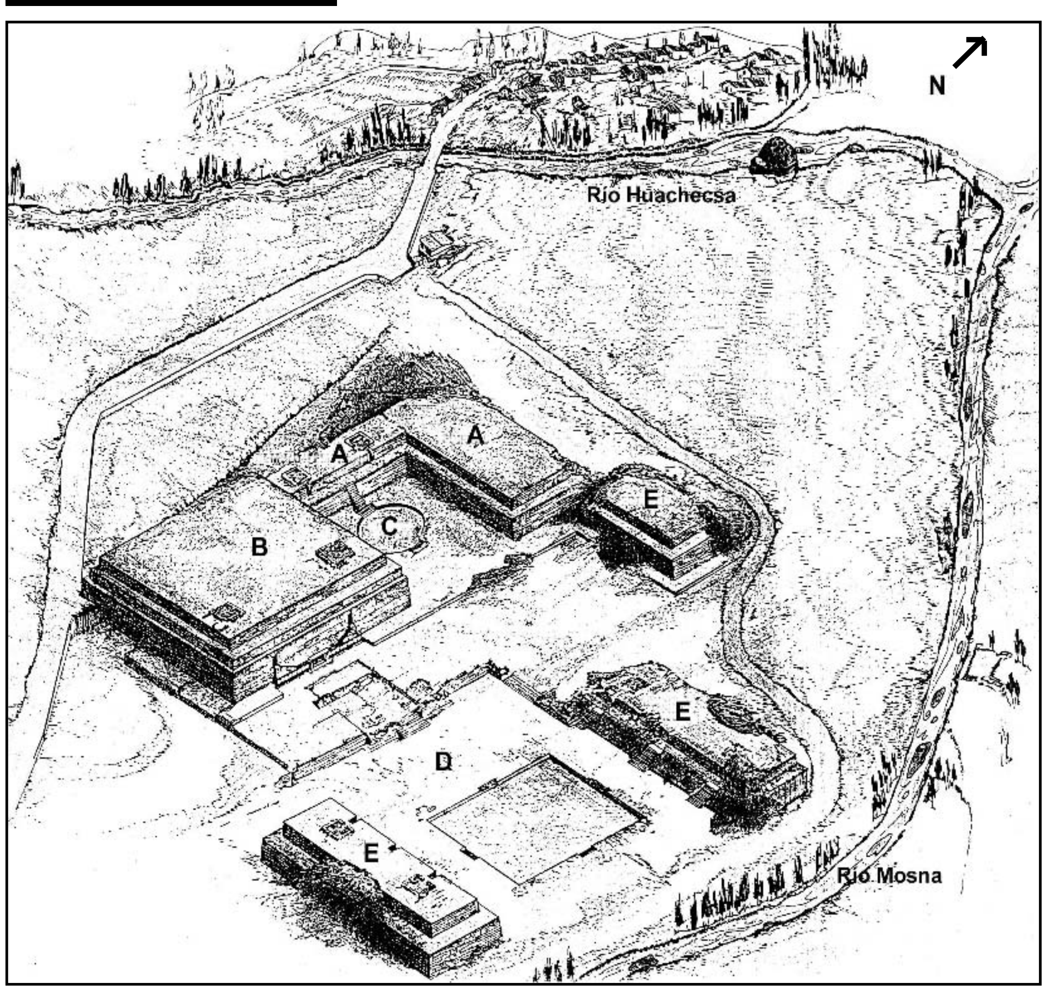


186. Estela Raimondi o "Dios de los Cetros"

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. **S Gén.** Relieve / Estela. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Mito y comunicación. **Ex mor es.** Bidimensión. **Ex ma plá.** Ideografía y significancia. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. El *"Dios de los Cetros"*, deidad *creadora* y *mantenedora,* configurada por una tetralogía: humana, felínica, serpéntea y ornitomorfa y la abstracción del maíz sobre el pecho.

Crí. Plásticamente, una de las máximas y últimas creaciones diseñadas en Chavín de Huantar. Se evidencia una exhaustiva elaboración morfológica y estética, fusionando lo mítico-religioso y lo cosmogónico. Muestra una patente depuración conceptual y un mayor barroquismo morfológico. Con simetría axial, su mitad inferior, *terrestre*, establece un solemne hieratismo, donde lo eternal es inmanencia que lo configura metafísicamente, otorgándole estabilidad y fundamento. La mitad superior, *celestial,* es dinámica.
Es el *Poder,* el supremo dios, presencia sublimada del creador cósmico y mantenedor de la agricultura. Su imagen e influencia mítica han subsistido hasta el presente en la tradición peruana.



187. Vista del centro de culto de Chavín de Huantar

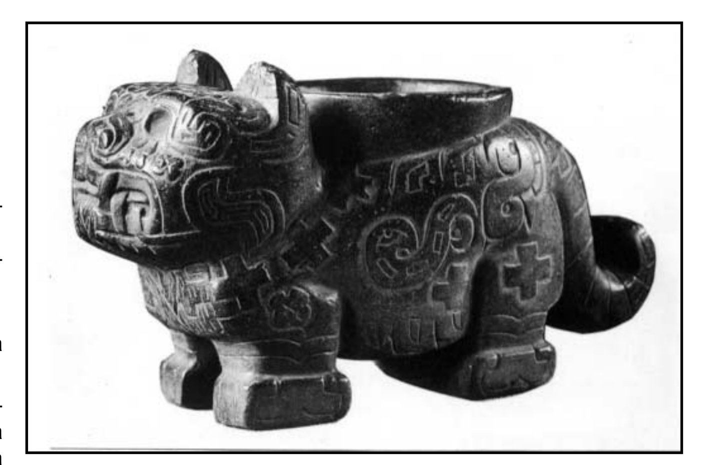
Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Mítica.
S Gén. Mitico-ceremonial / Astronómico / Templo / Centro de culto. - **Mo Es.** Monumental, abierto. - **Est.** Purista.
Si Con. Murario. - **Ti Ob.** Basamento, huaca, observatorio, plaza, portal. - **Ti Con.** Columna, dintel, escalera, fachada, muro, talud, vano. - **Mat.** Piedra / Bloque tallado. - **Téc.** Mampostería / barro.

Des. Superficie: *circa* 220 X 200 m
Montículos templarios con numerosas galerías subterráneas.
A. Templo Temprano. **B.** Templo Tardío. **C.** Plaza redonda hundida, probable observatorio astronómico. **D.** Gran plaza ceremonial. **E.** Edificios.

Crí. Denota un severo hieratismo de volición eternal. Su morfoespacialidad es *intensiva y limitada,* el volumen *pesante, asimétrico y dinámico.* Creado como templo, la expansión de su poder ecuménico obligó su ampliación. Así, quedó configurado como centro de culto y peregrinación, como el oráculo más importante del Formativo andino.

Ejemplo de centro de culto levantado en el vértice de dos ríos con una colosal elevasión montañosa detrás. Es indudable el sentido de sitio especial mítico geomántico: una *Geografía Sagrada.*

Todos los centros de las altas culturas amerindias se ubicaron en sitios considerados sacros, por razones mágico-dogmáticas y agraria. Se pretendió integrar la obra con el paisaje, creando una entidad de genésico poder.
Los incas, dos mil trecientos años después, diseñaron el Cusco entre los ríos Yullumayo y Huatanay.



188. Mortero felínico

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítico-Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión / Relieve / Mortero. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. / Bar. - **Ex te.** Mito y ritual. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y volumen. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Pulido.

Des. El dios del *Poder,* cubierto de signos terrestres, potenciaba la droga que dentro de él se molía.

Crí. Con precisa creación se ha configurado una potente escultura ideográfica. Comunica la ideología con plenitud morfológica monumental y elementos intimistas signales. De enorme fuerza contenida, es expresión del Ser del ente creado. El artista plasmó su místicismo consustanciado con la veneración colectiva. *Es el dios,* cósmico, eternal y solemne.

El bloque de la escultura “El Lanzón”, incrustado entre suelo y techo, mide 4,60 m y su forma longitudinal es la de un prisma triangular que semeja un enorme cuchillo. En él se ha tallado, con incisión y leve bajo relieve, un personaje humanoide cuyas facciones se ven con abstracciones de felino y ofidio. Su imponencia plástico-mítica, como plasmación de un símbolo cósmico en una realidad plástica de función culto-totémica, hacen de este monumento un ente atípico, de magnificado pensamiento visual y gran trascendencia metafísica.

El felino, símbolo mítico-cósmico, máxima deidad de la cultura chavín, es el *“Poder Hacedor del Génesis y de los Mantenimientos”*, identificado con el Cielo, el Sol, la Lluvia, la Tierra y su fuerza genésica. Este omnipotente protector, fue el principal arquetipo junto con el ave y la serpiente que inspiró a las castas sacerdotales las ceremonias sacrificiales, los ritos propiciatorios e iniciáticos y los pensamientos dogmáticos transmutados en diseños visuales plasmados en los Géneros Plásticos.

En Chavín de Huantar lo mitológico se talló en piedra y se dibujó sobre cerámica. Fue un formalismo abstracto y barroco expresado con una convencionalidad de diseños signales muy elaborados simbólica y gráficamente, y que evidencian un continuado proceso de rediseño, reiteradamente estereotipado y compuesto de manera modular. Este proceder se patentiza en los cambios habidos entre las primeras abstracciones y las epigonales. Fue el ansia por comunicar, siempre con mayor precisión, un criterio ideológico con un mejor elaborado pensamiento visual. Tales cambios, tendientes a pulir lo formal-semiótico en función de lo dogmático, se observa en las estelas incisas o en sus incipientes relieves; en el expresionismo de sus cabezas clavas, en el “El Lanzón”, el Monolito Tello o la Estela Raimondi principalmente.



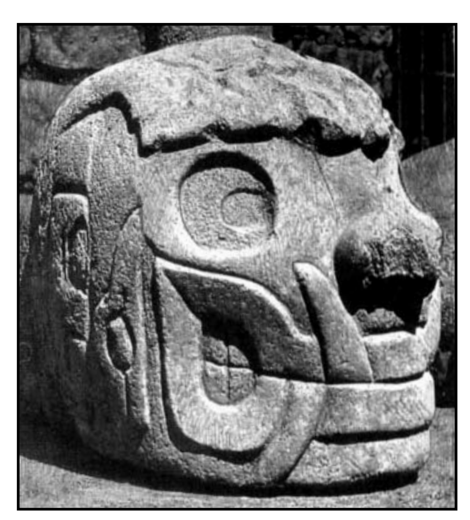
189. “El Lanzón”

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque.* / Incisión / Estela. **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Mitología y totem. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Expresividad e ideografía. **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

El acervo legado presenta un sagaz sentido ideográfico, de los más profundos y estéticos de Amerindia, similar al olmeca, como esencial fundamento metafísico para un contenido comunicador cosmovisivo. El felino es plasmado con obsesión y de contínuo simbiotizado con el ave, el hombre, la serpiente y vegetales. De esta manera, surge un ente referencial de los poderes y territorios cósmicos, o sea, una imagen totalizadora, evidente deseo de la armonía entre lo sidéreo y lo terrestre; una deidad trascendente, de poderes fundacionales y de sustento, similar al concepto que dió origen al dios Quetzalcóatl de las culturas mesoamericanas.

Des. Monolito con forma de *cuchillo,* con la imagen de un ente *humanoide-felínico.* El bloque está incrustado entre suelo y techo, mirando al este = *nacimiento del sol = vida,* en el centro del cruce de dos galería subterráneas del templo de Chavín.

Crí. Imponente deidad totémica: quizás simbolizó el *Poder Cósmico* creador del mundo. Se ha tallado inciso y tenue relieve, un monstruo configurado con abstracciones felínicas y ofídicas. Su magnitud escultórica y mítica como plasmación de un símbolo cósmico en una corporeidad con función cultística, hacen del monumento una entidad singular, de un sublimado pensamiento visual que estableció total certeza de su omnipotencia protectora. Los diseños sígnicos y la ominosa presencia humanoide, componen una conceptual creación formal de evidente comunicación ideológica y dramático expresionismo. Es una de las más importantes obras totémicas de Amerindia.





190. 191. Cabezas clavas

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque.* / Incisión / Estela. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su. - **Ex te.** Mitología y totem. - **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Expresividad e ideografía. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Cabezas clavas que se colocaron externamente, en los muros del templo de Chavín. Muestra el poder chamánico para lograr su transformación en felino. A un rostro le cuelgan mucosidades por la irritación nasal que la droga produce.

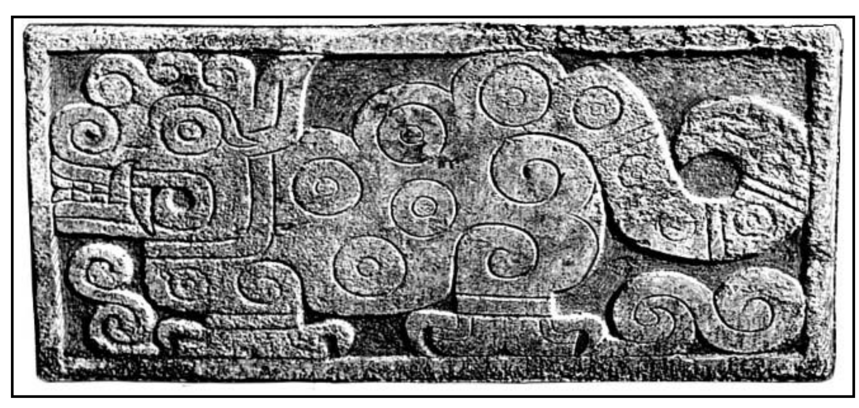
Crí. Cada obra muestra una esmerada talla pero con dispares criterios morfológicos. Se perciben dos autores con intereses distintos con respecto a lo que se desea mostrar y cómo hacerlo. La cabeza de la izquierda se talló con pautas ideales y signales felínicas; la de la derecha con más espontaneidad, feroz expresionismo y un terrible humanismo ominoso. Son facciones fantásticas de chamanes durante el ritual con alucinógenos. *Son la visión de la transmutación con el dios-jaguar* y patentizan la hondura habida para trasmitir plásticamente semejante pensamiento mágico.

En el bajo relieve "Estela Raimondi" o el "Dios de los Cetros" se muestra un personaje con las características descriptas. Él es paradigma, de cabal explicitud, de un pensamiento visual intelectualizado: como idea cosmovisiva y como hecho plástico coherente con tal pensar. Este híbrido morfológico desoculta una milenaria racionalidad compositiva, mágico-plástica, impactando por su morfoproporcionalidad, claridad expresiva y configuración semiológica.

Los bajorelieves felínicos y las terribles cabezas clavas son otras mostraciones comunicantes del templo de Chavín de Huantar. Los primeros, están capturados por una composición enmarcada, individualizando su ideografía de entes cósmicos convencionales, vigilantes y protectores, siendo emplazados muralmente, como imágenes quizás didácticas, para los peregrinos de distintas partes del territorio andino. Las segundas, son cabezas que fueron empotradas a cierta altura en los muros exteriores del templo: semejantes a centinelas del espanto frente al misterio vida-muerte. La sustancia expresiva de las obras establece un lenguaje plástico de imperativa rotundez. Es un arte conceptual e idealista, un *corpus* dramático y simbólico, donde el diseño adquiere dimensiones de epopeya formal. Fueron imágenes talladas por artistas en trance, mostrando de variadas maneras, la transformación de chamanes en felinos. Algunos rostros muestran la mucosidad en sus narices como consecuencia de la irritación nasal por la droga.

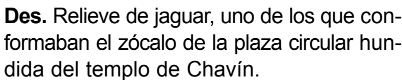
Es un arte metonímico, de continuada causalidad del poder felínico, creado por hombres consternados ante la infinitud incomprensible del cosmos pero que, mediante tales diseños, pretenden interpretarlo, formular su cosmovisión. Esta finalidad *místico-fáctica,* de crear y ejecutar la obra, apunta a lograr el Ser de la *Deidad-símbolo* pues, dicha imágen, para su mágica concepción, *Es el Dios mismo* y no su representación.

El impacto intelectual y conmovedor que es la plástica chavín, fue implantado en su momento histórico con insoslayable sacralidad, elaborando figuraciones ominosas. Lo *felino-signal,* como síntesis del *jaguar-símbolo,* presenta una constante vocación por abstraer formas para arribar a una visualidad ideográfica, creadora de *una neonata criatura mítica que diera sentido esperanzado a la cotidiana realidad aterradora, pletórica de fuerzas indomables y cataclismos depredadores.* Tal obra lo muestra con extraordinario talento estético y plástico.



192. Jaguar

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Estela.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar.
Ex te. Mitología y comunicación.
Ex mor es. Bidimensión. - **Ex ma plá.** Expresión y significancia. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado.



Des. Relieve de jaguar, uno de los que conformaban el zócalo de la plaza circular hundida del templo de Chavín.

Crí. Sensuales y barrocas curvas para la imagen del dios *del Poder.* La composición exhibe un armónico equilibrio formal gráfico. Este tema se rediseñó obsesivamente.



193. Botella asa estribo, un pico

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Botella.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.
Téc im. Modelado / Pastillaje / Engobado.

Des. Ofrenda ceremonial, soporte de una abstración felínica en relieve.

Crí. Obsérvese el equilibrio proporcional entre el cuerpo y el asa, en una vasija de notorio criterio escultórico.



194. Botella asa estribo, un pico

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Botella.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Fig. / Bar. - **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado. - **Téc im.** Modelado / Pastillaje / Engobado.

Des. Ofrenda ceremonial, soporte de un alto relieve: un jaguar y el cactus alucinógeno san Pedro.

Crí. Obra simbólica, donde la conjunción de *felino-cactus* determina una explícita ideografía del *Poder.* El mítico animal potenciando al cactus, metonimia causal de la transformación chamánica en jaguar.

En la costa sur, sobre una península arenosa, árida y desértica, se encontraron tumbas de la cultura paracas. El origen de este pueblo es incierto, su antecedente directo fue *ocucaje* que se inició en el valle de Ica en la etapa formativa. Paracas tuvo dos fases históricas: *Cavernas* y *Necrópolis.*

En la fase Cavernas recibieron influencias de chavín y que irían cambiando paulatinamente en la fase Necrópolis hasta convertirlas en su propia idiosincracia.

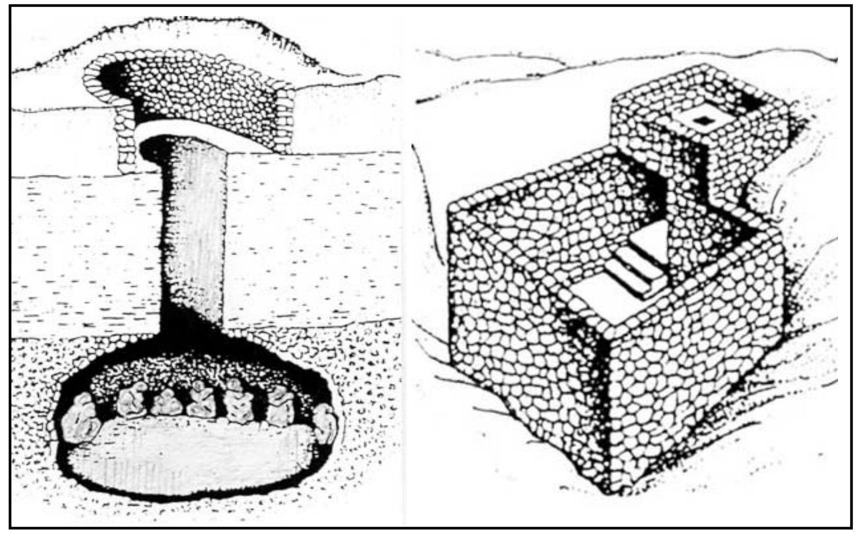
Era una sociedad con estratificación social y economía agraria que rendía culto al felino y a las cabezas-trofeo.

Construyeron múltiples enterratorios de cámaras redondas, ubicadas a unos 3 m de profundidad, con diversas alturas y diámetros. A éstas se accede por un tubo cavado en la arena revestido con piedras. Las cámaras hacinaban decenas de fardos funerarios con difuntos de cualquier sexo y edad en posición fetal, momificados en forma natural. Las momias, muestran trepanaciones craneanas que revelan muchas operaciones exitosas con buen índice de sobrevida. Los ajuares son de excelente textilería de mantos, gasas, tapices y redes; también cerámica, cestos, porras, hachas, cuchillos de obsidiana, calabazas pirograbadas, pipas y fetiches.

Al final del período, levantaron grandes estructuras ceremoniales de adobe en Ica y Chincha.

En la fase Necrópolis construyeron un santuario de adobe piramidal de 18 X 20 m con dos grandes murales. Los edificios por sus dimensiones semejaban *ciudades de difuntos.* Poseían hileras de cuartos a lo largo de la playa o detrás de corredores y patios. Paralelas a la anteriores, habían grandes cámaras individuales con fardos funerarios, de adultos masculinos con valiosos ajuares de la clase dirigente. Algunos contenían más de 150 ofrendas de diversa índole y gran cantidad de mantos de algodón bordados.

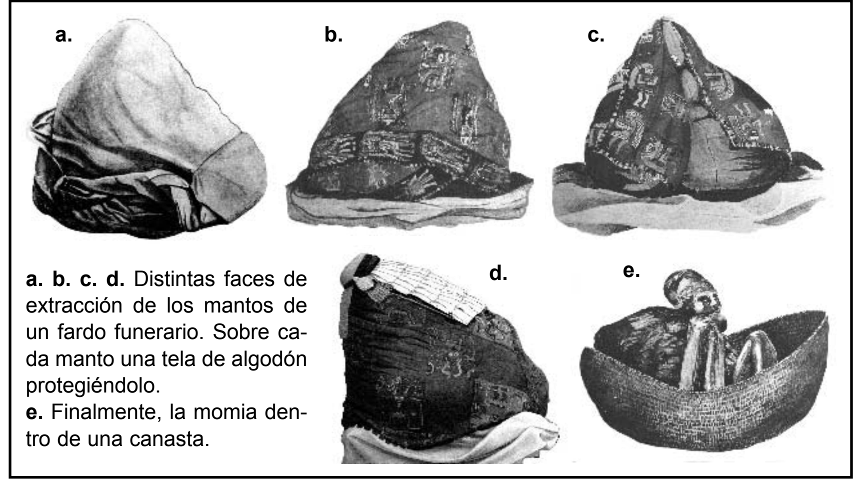
En cada fardo debajo de los mantos se encuentra el cuerpo en posición fetal dentro de una cesta. Ostentan turbantes y cetros como símbolo de estatus. Entre los elementos personales figuran: útiles para hilado y tejido, abanicos de plumas, hondas, porras estrelladas, cuchillos de obsidiana, lanzadardos, instrumentos de cirugía, cerámica, platos y bolsas con alimentos.



195. 196. Tumbas Cavernas y Necrópolis

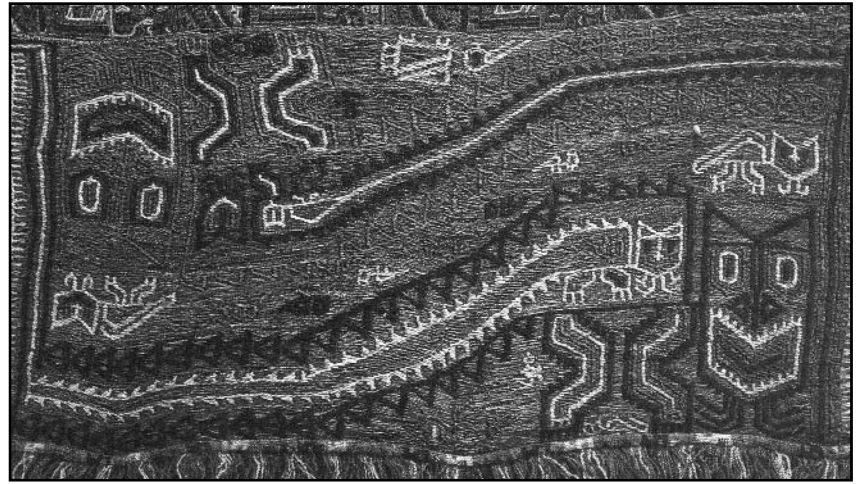
Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Tumba. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Pur. **Mat.** Piedra / Barro. - **Téc.** Escavación / Canto rodado.

Des. Las tumbas de pozo Cavernas tuvieron diferentes diámetros y alturas, y contenían numerosos fardos funerarios. Las tumbas Necrópolis fueron diseñadas arquitectónicamente para personajes importantes.



a. b. c. d. Distintas faces de extracción de los mantos de un fardo funerario. Sobre cada manto una tela de algodón protegiéndolo.
e. Finalmente, la momia dentro de una canasta.

197. Fardo funerario



198. Textil Cavernas *Fragmento*

Cla. / Gén. Textilería. - **Con.** Mítico-religiosa / Ideográfica / Ceremonial / Funeraria.
S Gén. Indumentaria / Manto. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar. / Su.
Ex te. Mitología. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Ideografía y comunicación.
Mat. Lana. - **Téc.** Tejido.

Des. Imagen de una lagartija. Dentro del animal “transparente” hay otro menor.

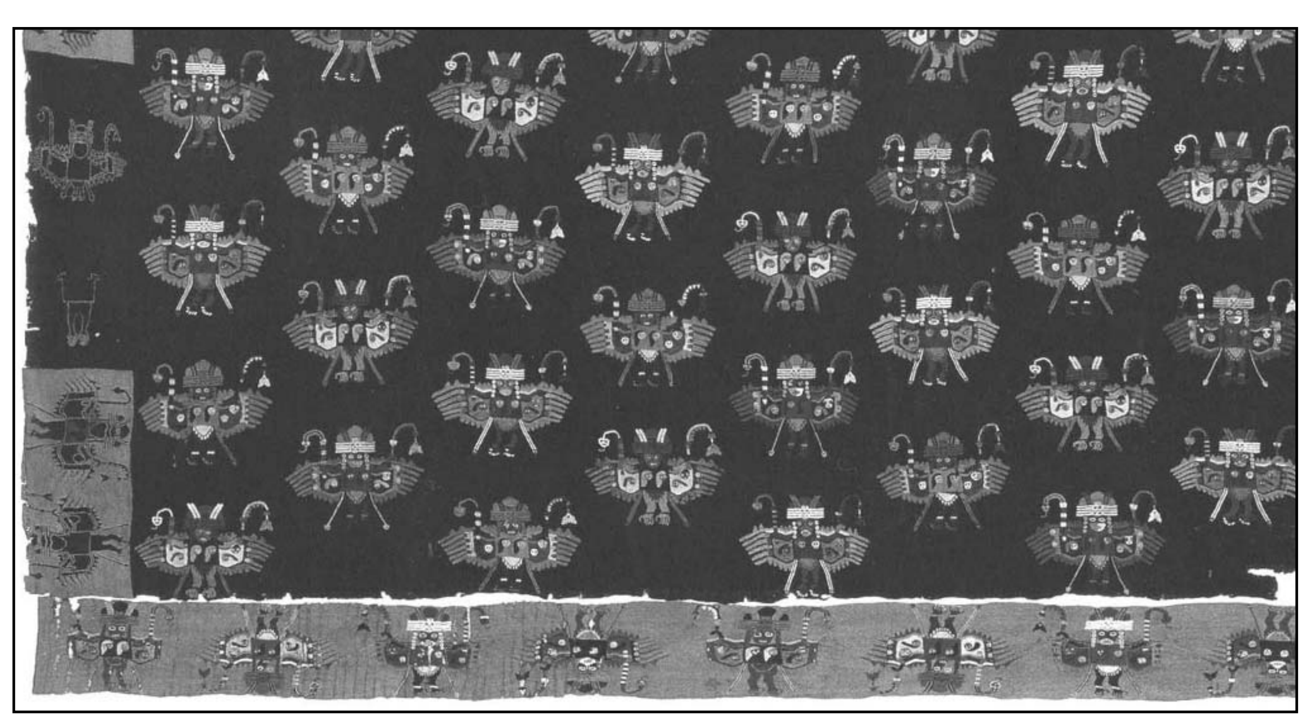
Pintura textil

Es una colosal labor textil técnicamente superior, de abigarrado contenido mítico-religioso e ideográfico, y notable calidad plástico-pictórica. En esta cultura se desarrolló la primera vocación pictórica polícroma, como inicial excelencia textil y plástico-cromática de Amerindia.

Su imaginería temática y formal, desplegada con multifacético diseño y variadas técnicas fue protagonizada, por un personaje mítico y dios supremo, de manera casi omnipresente. Las imágenes se enriquecieron, durante siglos hasta lo inverosimil: se repiten con variadísimos rediseños morfológicos y cromáticos.

La deidad y sus atributos estan encerrados en un módulo. Se la presenta en actitud espectante detrás de su máscara felínica en aéreo flotar, portando armas y cabezas-trofeo. Tal unidad modular crea un micro mundo intimista que se repetirá, compuesta en damero, generalmente bordada, otras tejida por todo el manto. Hay que destacar que el diseño cromático de cada módulo se concibe bien valorizado pero con distinta paleta, por lo tanto, las vibraciones de color en el manto son múltiples, pruduciendo un todo cinético. La casta sacerdotal y política creó un ícono de trascendencia metafísica que las tejedoras realizaron con particulares formalismos y libre color. La modulación de tonos hacen del personaje algo cambiante, superreal, a veces agresivo, otras sereno y frío, pero siempre levitando con su carga de atributos dentro de una espacialidad bidimensional que jamás se transgredió.

Son imágenes que asombran pictóricamente, donde un impar lenguaje plástico, pletórico en su dialéctica de ritmos ópticos, derrama armoniosa músicalidad de ideas. Aún hoy refulge su Ser, en la atemporalidad de lo verdaderamente sublime.



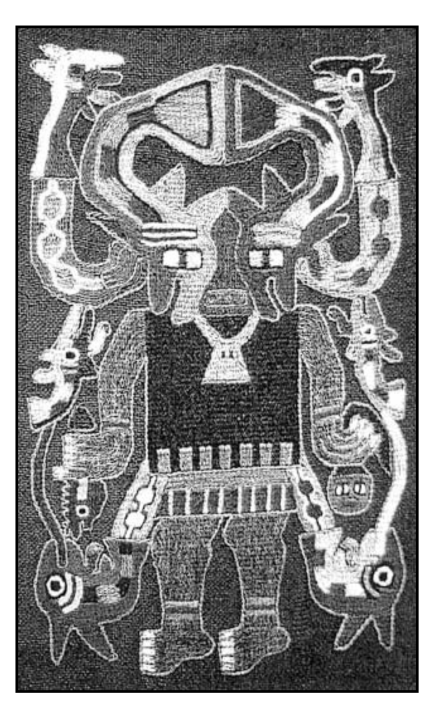
199. Textil Necrópolis *Fragmento*

Cla. / Gén. Textilería / Pintura textil.
Con. Mítico-religiosa / Ideográfica / Ceremonial / Funeraria. - **S Gén.** Indumentaria / Manto. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Mat.** Lana.
Téc. Tejido / Bordado.
Des. Manto funerario.

Crí. Sobre una composición modular convencional, se presenta al dios con un original diseño y obsesiva redundancia formal. Su cromatísmo cambia de un módulo a otro creando un contrapunto tonal cinético de *musical* ritmo y notable poesía.

Las numerosas imágenes establecen, con respecto al pensamiento mágico que las concibió, *una ampliada carga de poder protector para el difunto*, o sea, que su repetición significa *mayor cantidad de ese poder.*

Es indudable que las talentosas tejedoras produjeron secularmente un enorme acervo pictórico que trasgrede lo artesanal y se introduce en el ámbito de lo metafísico, tanto desde lo religioso como de lo estético-plástico. Es uno de los logros pictóricos y expresivos más trascendentes de Amerindia, donde el Ser del ente bordado y su inmanencia poética son desocultados en todo su esplendor.



200. Módulo de manto *Fragmento*

Crí. Se presenta la deidad bordada sobre tela con una problemática plástico-pictórica bidimensional, con paleta de tierras combinadas y contrastes claros. Por primera vez en Amerindia se comprueba un uso razonado de tonos cálidos para establecer una dialéctica con *cálidos fríos* –producto del contraste entre los más o menos cálidos-- que semejan planos espaciales con respecto al fondo.

Se aclara que los numerosos módulos tienen varias soluciones cromáticas lo cual produce vibración cinética visual en el manto.

Radicada en Puno, al noroeste del lago Titicaca, sus antecedentes se remontan a las *Culturas caluyu* y *chiripa* que florecieron en la región hacia el 1400 a.C., manteniendo también contacto con *paracas* Cavernas.

Sobresalieron en la escultura lítica de estelas y estatuas de dioses con elementos formales y técnicos que tomaría de Tiwanaku.

En un intento de controlar la zona del lago Titicaca pucara extendió sus dominios pero, con el advenimiento de la *Cultura tiwanakota* fue perdiendo ascendencia hasta desaparecer.

Practicaban una agricultura rudimentaria sin irrigación. Su dieta se basaba en papa, quinua y oca; se complementaba con carne de camélidos, peces, aves y plantas que obtenían del lago.

Fue una sociedad teocrática y estratificada de carácter agresivo. Su concepción mítica estuvo centralizada en la imágen del *Sacrificador,* presentado con cuchillo y cabeza-trofeo. Su culto agrario era un totemismo felínico con un sacerdocio institucionalizado.

Tuvieron una definida vocación arquitectónica, construyeron viviendas, templos. Su centro ceremonial y administrativo ocupaba un radio aproximado de 8 X 2 km. Se componía de una plaza central, un gran templo, seis pirámides escalonadas, la mayor de 300 X 200 m y 32 m de altura, y edificios públicos.

Elaboraron cestería, cerámica y excelente textilería.

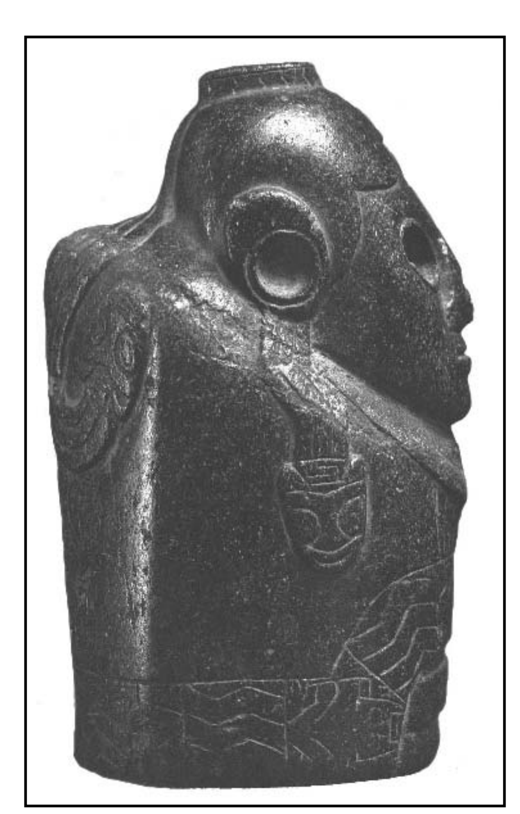


201. Deidad

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Cemonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Estatua. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Híb. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Personaje con cabeza trofeo, colmillos y diadema felínicos.

Crí. Sin duda una deidad totémica con la imagen del *Sacrificador.* Se plasmó un diseño arquetípico donde se han establecido convenciones formales felínicas del *Poder* con influencia de Chavín de Huantar. Se trabajó el bloque prismático con incisiones y como relieve. Obsérvense los ojos *de deidad,* similar al diseño tiwanakota.



203. Deidad

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Cemonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión. - **Mo Es.** Híbrido.
Est. Abs: Fig. y Geo. / Híb. / Su.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Incisión.

Des. Personaje jorobado con poderes propiciatorios.

Crí. Con incisiones y bajo relieves ideográficos se ha trabajado el bloque. Sobre la espalda: serpientes y un batracio = *agua.* De la oreja le cae un ofidio con cabeza felínica-humanoide. Se supone una deidad propiciadora hídrica.

Ideología y plástica



202. Pez

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Cemonial / Simbólica. - **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar / Su. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Esqueleto de pez con cabeza humanoide.

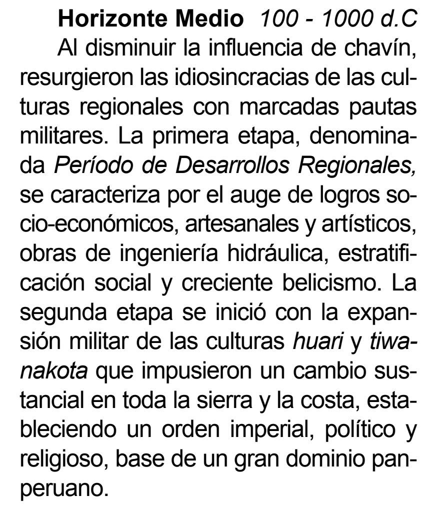
Crí. Un original diseño deificando un pez del lago Titicaca, quizás símbolo del agua.



204. Copa

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Copa.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla / Pigmentos. - **Téc re.** Modelado.
Téc im. Modelado / Incisión / Pastillaje / Engobado.

Des. Copa ceremonial con jaguar y abstracciones serpénteas.



Horizonte Medio *100 - 1000 d.C*

Al disminuir la influencia de chavín, resurgieron las idiosincracias de las culturas regionales con marcadas pautas militares. La primera etapa, denominada *Período de Desarrollos Regionales,* se caracteriza por el auge de logros socio-económicos, artesanales y artísticos, obras de ingeniería hidráulica, estratificación social y creciente belicismo. La segunda etapa se inició con la expansión militar de las culturas *huari* y *tiwanakota* que impusieron un cambio sustancial en toda la sierra y la costa, estableciendo un orden imperial, político y religioso, base de un gran dominio panperuano.

Cultura recuay *100 a.C. - 800 d.C.*

Originaria del valle del río Santa, más tarde difundida por todo el Callejón de Huaylas, debe su nombre a una población actual. Ubicados cerca de Chavín de Huantar, en sus inicios fueron influenciados por éste pero, al cesar su predominio, los dirigentes de recuay ocuparon la región y el templo.

Debido a que los regadíos fluviales utilizados por los *moches* tenían su nacimiento en el territorio recuay, estos pueblos mantuvieron asiduo contacto. Por ejemplo la coca utilizada con fines rituales en la costa fue producto de intercambio comercial con la sierra.

Su economía desarrolló la agricultura y la ganadería de camélidos.

La sociedad presentó estratificación y centralización militarista, asistida por una burocracia sacerdotal.

Su centro tenía casas con habitaciones alrededor de una cámara central, techo de pizarra, escalinatas, terrazas y patios. Otras estructuras eran de dos o tres pisos de piedra y tenían galerías subterráneas revestidas con lajas.

Son típicos los pequeños monolitos de extraños personajes. Elaboró una excelente cerámica con escenas cotidianas y personajes de su sociedad. Representó músicos con antaras y tambores, guerreros portando cabezas-trofeo y un personaje humano-felínico como su principal divinidad.

Colocó los cadáveres en posición flexionada, cubiertos con mantas y adornados con collares de turquesas. En sus ajuares funerarios hay textiles, ceramios y objetos de cobre.

Desapareció hacia el 800 d.C. cuando la región fue conquistada militarmente por huari.

Sus expresiones artísticas más notables son una original cerámica escultórica y una litoescultura de convencional morfología. Sendos tipos de obras, dejan percibir en la temática su tendencia militar.

Cultura recuay *100 - 800 d.C.*



205. Dintel

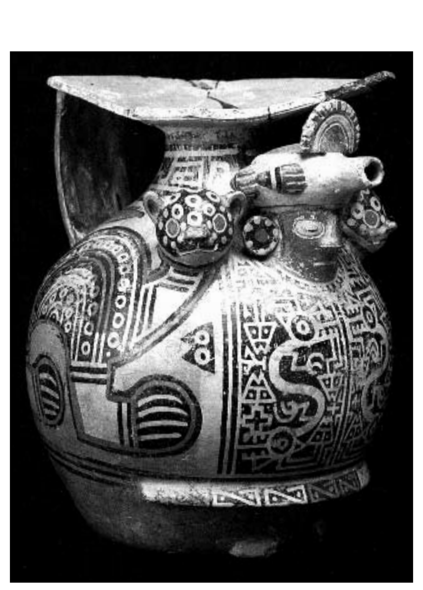
Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Bidimensión / Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Híb. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Incisión.

Des. Guerrero con atributos: porra, escudo, cabeza-trofeo y dos felinos.

Crí. No obstante la gran sítesis formal no se ha obviado la observación naturalista: armas, símbolo de poder guerrero --cabeza-trofeo--, un estructurado peinado y sexos del hombre y los animales.
La ideografía posee poderosa presencia expresionista concentrada con una composición centrípeta.

Las vasijas cerámicas ceremoniales son de excelente factura, muestran escenas modeladas de señores jefes, a menudo con sus mujeres y sirvientes, coloreadas con tres o cuatro tonos. En la parte inferior de los ceramios abundan, con una morfología distinta y original pero de similar estilo, dibujos con pincel y en negro de felinos.

Otra expresión culto-plástica importante trata de gran cantidad de monolitos, tallados en relieve. Son estáticos guerreros o mujeres sentados, de diseño estereotipado y lograda petricidad. En menor cantidad, se han encontrado relieves-dinteles con guerreros custodiados por felinos y cabezas clavas con tallas felínicas de fuerte expresionismo.



206. Botella

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Botella.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Fig: Ide. / Abs: Geo. / Bar. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos.
Téc re. Modelado. - **Téc im.** Modelado / Pastillaje / Dibujado / Engobado.

Des. Vasija con un personaje de alta jerarquía, dos jaguares y serpientes de dos cabezas, resueltos con modelado y profuso dibujo.

Crí. Obsérvense los dos diferentes diseños de lo escultórico y lo dibujado.



207. Personaje

Cla. / Gén. Escultura - **Con.** Mítica / Ceremonial / Simbólica. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Relieve. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Abs: Geo. / Híb. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado / Incisión.

Des. Posible deidad.

Crí. Se ha tallado un ser carente de vida, estático, de introversa y solitaria presencia. Obsérvese el marlo de maíz que sostiene con su brazo izquierdo.

Desde antes de la era cristiana, en la Costa Norte del Perú se desarrolló la cultura mochica. Sus antecedentes tradicionales fueron *salinar* (400 a.C. - 100 d.C.) y *virú* (100 a.C. - 500 d.C.).

En el valle de Moche, cercano a la actual ciudad de Trujillo, levantaron su centro ceremonial, político y administrativo, surgiendo como un señorío militar, despótico y agresivo.

El constante aumento demográfico los obligó a expandirse sobre territorios aledaños. Hacia 500 d.C. la aristocracia militar mochica dominaba toda la región y se extendía desde el río Jequetepeque hasta el valle de Nepeña, ocupando los valles de Pacasmayo, Chicama, Virú y Santa.

Practicaron la agricultura en los valles paralelos a la costa donde cultivaron: maíz, papa, algodón, ají, calabazas, porotos, mandioca, palta, tuna y maní. Implementaron sistemas de regadío artificial construyendo extensos acueductos: el de Ascope con 1.400 m de largo y 15 m de alto y la represa de San José, con gran capacidad de almacenamiento hídrico.

Tuvieron en el mar una fuente inagotable de pescado y mariscos y el guano fertilizante de islas cercanas.

Para navegar construyeron embarcaciones de totora de un solo tripulante destinadas a la pesca y de mayor volumen para uso militar.

Su estructura social estaba muy jerarquizada y la presidían guerreros-sacerdotes: señores de origen semidivino, simbolizados como deidad humanoide con cabeza felínica. Los dirigentes lucían vestimentas exuberantes con pomposos tocados de plumas. El máximo jefe de un valle era el *Cie-Quich,* seguido por los *Aláec,* jefes subordinados que formaban parte de la aristocracia militar. La actividad principal de los primeros era la guerra, vivían en palacios y se desplazaban en literas.

La casta sacerdotal se dedicaba al culto y las ciencias. Residía en las *huacas* ***** --templos--, creando ritos combinados con labores médicas de sapiente herboristería y hábiles cirujías. Su distintivo era una cabeza de zorro al cual se consideraba una deidad conocedora de secretos y sabiduría. Descendiendo la escala social, estaban los pescadores y campesinos. Finalmente, los sirvientes de los señores, reclutados entre prisioneros de guerra.

Sus ciudades fueron pocas pero sobresalieron como arquitectos de palacios, fortalezas, templos y centros ceremoniales, construcciones todas de adobe. Se destacaron dos estructuras piramidales templarias: la Huaca "del Sol" y la "de la Luna". De la primera se conserva una base de 286 X 136 m y una altura de 48 m. Sus muros interiores poseían murales con escenas míticas.

Extraordinarios escultores ceramistas y dibujantes, documentaron su realidad social con ceramios escultóricos y/o dibujos sobre ellos.

La vocación retratista mochica no se limitó a lo facial: cuando se modela un animal, una planta, personajes de su sociedad en escenas, actos o mostración de enfermedades, de igual manera pretenden ser retratos. Es así que hoy nos llega un enjambre polifacético de realidades humanas y naturales, con la vibración y carácter de un modelado capaz de transmitir vitalidad captando un gesto, una anatomía, un movimiento, una somatización, un vegetal, una escena sexual, una carcajada, un ritual, una deidad o la soberbia de un jefe. Fue un volitivo naturalismo plasmado. Con similar intención crearon, sobre botellas-soporte dibujos monocromos ejecutados con pincel. Tales dibujos ilustran escenas guerreras, de caza o míticas. Son sensibles líneas de sutiles modulaciones para dinámicos relatos de profusa imaginería carente de solemnidad. A menudo se muestran escenas humorísticas plasmadas con diseño caricaturesco, único en Amerindia, y que suele arribar a lo superreal.



208. 209. Huacos retratos

Cla. / Gén. Escultura / Cerámica.
Con. Profana / Naturalista / Humanista / Retrato. - **S Gén.** Tridimensión / Cabeza / Vasija escultórica. - **Mo Es.** Intimista.
Est. Fig: Nat. / Ex. - **Ex te.** Documentación humanista. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Vitalidad y expresión. - **Mat.** Arcilla.
Téc. Modelado / Engobe / Bruñido.

En metalurgia trabajaron el oro, la plata, el cobre y sus aleaciones, el plomo y el mercurio. En textilería, las tejedoras confeccionaron indumentaria y tapices.

Tuvieron un sistema signal sobre pallares pero aún se desconoce su significado.

Prestaron gran importancia a la "vida después de la muerte". Los señores se enterraban con esposas, sirvientes y lujosas ofrendas.

Tal su idiosincracia percibida en la obra: despóticos militares, dioses y sacerdotes, un fácil humor y un enorme talento plástico, dibujístico y escultórico. En suma, una de las culturas hegemónicas, en cuanto a su pragmátismo político, su caudal espiritual y una de las máximas creaciones plásticas naturalistas de la América antigua.

En el 650 d.C. con la expansión imperialista *huari-tiwanakota* y el deterioro de sus canales de irrigación por la arena, se produjo el colapso y abandono de Moche; el poder se trasladó a Pampa Grande en el valle de Lambayeque, fase cultural conocida como sicán.



Des. Retratos de importantes personajes.

Crí. Son representaciones de magistral interpretación física y psicológica. El naturalismo expuesto muestra el bucear profundo en el carácter de las personas. El modelado posee una vitalidad palpitante, donde lo ontológico es inmanencia del Ser de la obra y su metafísica existencia. Los artistas plasmaron una realidad natural y transitoria que su talento plástico ha trasmutado en permanente hecho poético.
Este tipo de obra, es producto de la individualidad de dotados artistas que trascienden la pauta general de una *cultura-autor.* Sólo olmecas y mayas tuvieron similar altura interpretativa de la naturaleza humana.

210. Huaca “del Sol”

Cla. / Gén. Arquitectura. - **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Religioso-ceremonial
Tipo de obra: Pirámide templo.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Purista.
Mat. Barro. - **Téc.** Adobe / Mampostería.

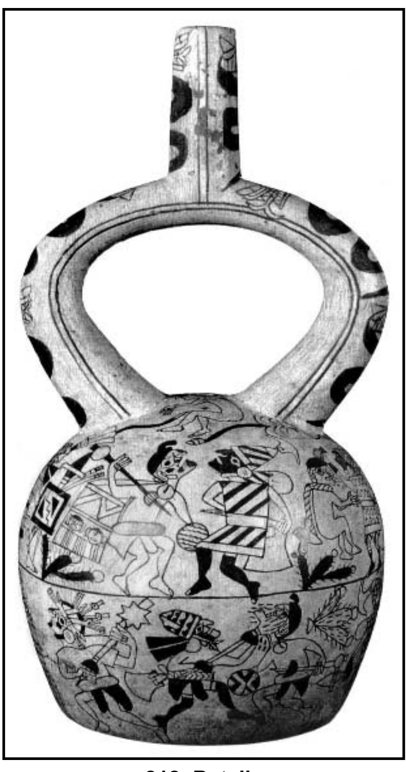
Des. *Planta:* 140 X 230 m *Alto: circa 35 m*
Pirámide construida con adobes, huaca principal mochica en cuyo interior había recintos templarios con murales. Obra pública levantada con la contribución popular obligatoria de fabricación de adobes como tributo.



211. Tumba del Señor de Sipán

Cla. / Gén. Arquitectura.
Con. Simbólica / Pragmática.
S Gén. Religioso-ceremonial / Tumba.
Tipo de obra: Pirámide templo.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Bar.
Mat. Barro / Madera.
Téc. Adobe / Mampostería.

Des. El Señor en el centro dentro de su ataud acompañado por cinco personas: dos mujeres, dos hombres y un guardián en el nicho superior izquierdo. Completaban la cámara funeraria una mujer, un vigilante, un perro y dos llamas. El ajuar encontrado es uno de los más importantes en oro y objetos suntuarios de Amerindia.



212. Batalla

Cla / Gén. Dibujo / Cerámica.
Con. Profano / Humanista. - **S Gén.** Sobre cerámica / Botella. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Fig: Ide. / Bar. / Ex. / *Bipolaridad:* idealismo formal, naturalismo temático. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos negro / rojo. - **Téc.** Moldeado / Engobado / Dibujado / pluma y pincel / Bruñido.

Des. Escenas de batalla. Plenamente detallado en su accionar dinámico y gran naturalismo temático, el dibujo representa una cruenta lucha entre guerreros de distintos pueblos, destacando con precisión el ensañamiento del combate. Para aumentar la espacialidad física del tamaño del sitio donde se pelea, se ha realizado la composición en dos niveles. Los cactus son significantes de la zona desértica donde se desarrolla la batalla.

Crí. Plásticamente, la gráfica muestra variedad formal y particulares texturados que dan riqueza visual al explícito relato.



213. Aro

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Ceremonial / Ideográfica / Estatus. - **S Gén.** Relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / Bar. - **Mat.** Oro / Geodas. - **Téc.** Fundición / Soldado / Mosaico / Lapidado.

Des. Aro con la representación de un guerrero con máscara de ave, garrote, escudo y honda.

Crí. Este tipo de aros quizás identificaban a los guerreros de alta jerarquía.



214. Guerrero

Cla / Gén. Escultura cerámica. - **Con.** Profano / Humanista. - **S Gén.** Vasija escultórica.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Fig: Ide. / *Bipolaridad:* idealismo formal, naturalismo temático.
Ex te. Naturalismo. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Vitalidad. - **Mat.** Arcilla / Pigmento. - **Téc.** Moldeado / Engobado / Bruñido.

Des. Guerrero con casco, escudo y garrote en actitud espectante.

Crí. Con el idealismo formal que caracteriza la plástica mochica se representa al soldado con severa y decidida actitud agresiva.

Su desarrollo ocurrió al sur de paracas, emergiéndo de la fase Necrópolis en una transición no traumática pero de creciente belicismo. Se asentó por medio de conquistas militares al sur del valle de Acarí, sobre las márgenes del río Nazca. Sus principales poblados fueron Cahuachí, Tambo Viejo, Palpa y Estaquería, estableciéndose también en los valles El Ingenio, Ica, Río Grande, Copara, Taruga y Huayuri. Tambo Viejo tenía 50 hectáreas, con plazas y edificios rodeados por una muralla de adobe; el crecimiento de Cahuachí, provocó su decadencia y abandono.

Cahuachi fue de importancia social, política y religiosa llegando a ser su capital y primera ciudad de los Andes Centrales. Tenía seis complejos arquitectónicos con habitaciones rectangulares, calles, una plaza amurallada y un templo central de forma piramidal de 110 X 90 X 20 m de alto con varias plataformas.

La ciudad, que había logrado una progresiva expansión con una política belicista en un intento fallido de conformar un estado, fue abandonada hacia 600 d.C. Surgió como sucesora, entre otros centros menores, La Estaquería. Tales territorios permanecieron en esa situación hasta que fueron anexados por la expansión *huari.*

La agricultura fue la base de su economía pero, como las tierras eran áridas y los ríos tenían agua en cortas temporadas, debieron realizar árduas obras hidráulicas para irrigar los campos. Construyeron reservorios y acueductos subterráneos revestidos con piedra, dotándolos de varios respiraderos que permitían su mantenimiento. Estos túneles, alcanzaban alturas de 1,5 m y transportaban el agua del subsuelo a más de un km de distancia.

Prestaron especial importancia al comercio, contando con mercados como el de Ayacucho, que los vinculó con la selva.

Su estructura política era centralizada, con gran complejidad social y fuerte estratificación. Manifestaron su idiosincracia guerrera con cabezas-trofeos de enemigos capturados en combate, atadas en sus cinturas o rodillas, tobillos y codos.

Eran de aspecto mongoloide, practicaron la deformación craneana como símbolo de estatus y lucieron colorida indumentaria.

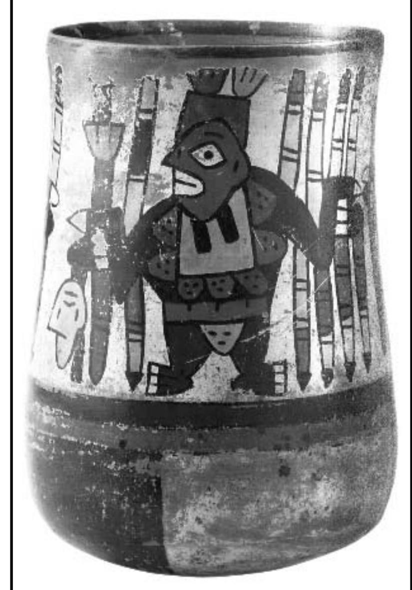
Pintaron su ideología mítica antropo, zoo y fitomorfas en ceramios policromos. Tejieron excelente textilería utilizando lana de la sierra, algodón de la costa y cabellos humanos para realizar finas telas. Con la técnica plumaria confeccionaron tocados, abanicos, *uncos* --camisas-- mantos y tapices. Trabajaron la cestería y la orfebrería creando narigueras y diademas martilladas, laminadas y repujadas. Afectos a la música, fabricaron sikus, quenas, trompetas y tambores.

En el desierto entre Palpa y Nasca construyeron un conjunto de: líneas rectas, curvas, quebradas, espirales y diseños de aves, un mono, una araña, un cetáceo, etc., todas de enormes dimensiones. Las líneas estarían relacionadas con alineaciones astronómicas y los animales con ceremonias mítico-religiosas. Esta colosal obra es uno de los monumentos más fascinantes de Amerindia.

Nasca heredó de sus antepasados los paracas, un sólido y coherente legado en cuanto a cultos y madurez plástica. A comienzos de nuestra era, nasca impone su personalidad de pintores natos, pero aplicada con preferencia sobre ceramios. De esta manera, la excelente factura de la cerámica ceremonial, se destinó a ser soporte de una extensa imaginería mitológica y votiva.

En cuanto al sentido de los diseños y sus temas fueron la antítesis de sus contemporáneos mochicas. El pensamiento visual nasca muestra un idealismo superreal en contraste con el naturalismo moche. La pintura nasca es impersonal, de arraigadas ideas religiosas colectivas. La línea negra que enmarca las formas es estática, sin valores sensibles, una *línea muerta* que establece una síntesis formal, separa los colores y acentua el contraste entre ellos. No es un dibujo con valorización de líneas y elocuente en sí mismo --*línea viva*-- sino un frío elemento estructural. Los motivos se repiten apoyados por la alternancia de los colores y su contraste. Tal reiteración en repetir ideografías, van conformando un vasto mensaje de mitológica presencia. El todo constituye una dialéctica combinada: la expresión plástico-poética de formas y colores entrelazada al discurso comunicante metafísico. En síntesis, los ceramios son soporte de una semiótica mítico-ideográfica, de honda sacralidad lograda con modulaciones de *polifónico cromatismo y plástica musicalidad* de gran valor pictórico.

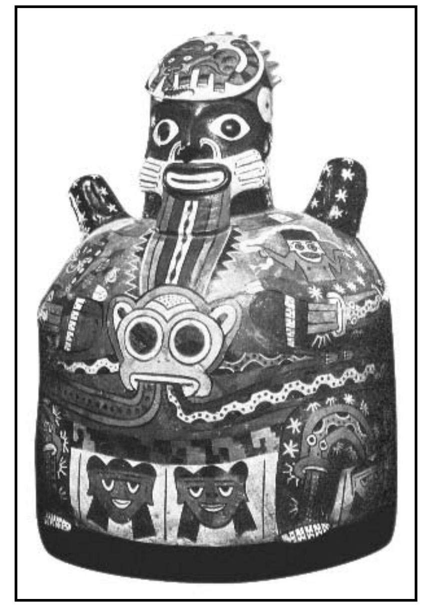
El principal tema es el felino humanoide, ornitomorfo y/o íctico. Rara vez posee colmillos, pero como norma una diadema y gran nariguera, ambos convertidos en *signos-atributos.* Es el secular dios supremo dador de vida; una imagen ideal deificada, corporizada por el diseño creativamente multifacético, que presenta un ente de metafísica trascendencia.



215. Guerrero

Cla / Gén. Pintura / Cerámica.
Con. Profano / Humanista. - **S Gén.** s / cerámica / Vaso. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Fig. / Bar. **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Moldeado / Engobado / Pintado / Bruñido.

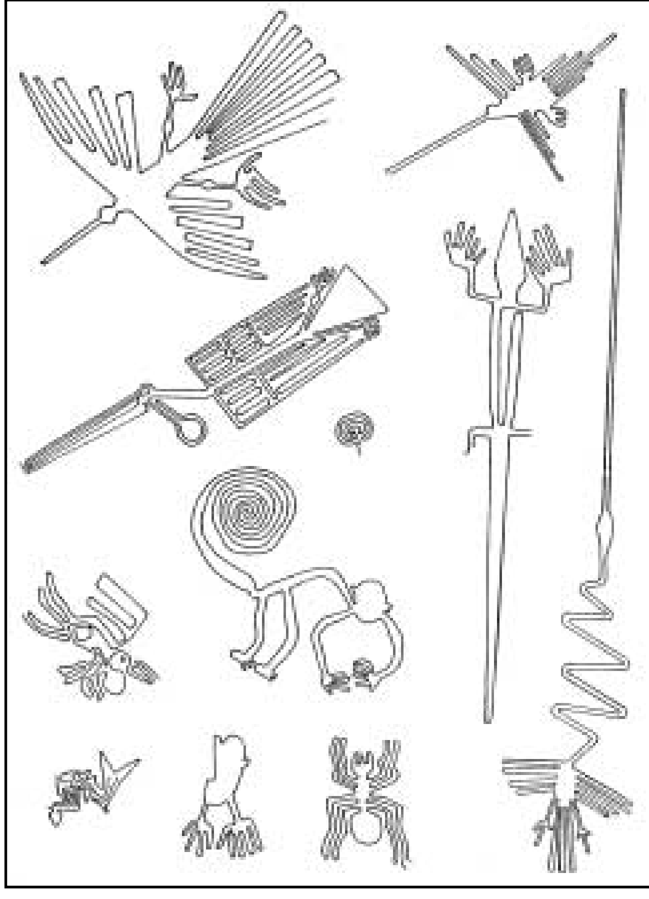
Des. Guerrero con dardos y cabezas trofeo en la mano derecha, alrededor del collar y en el taparrabo, todos símbolos de su poder.



216. Deidad

Cla / Gén. Pintura / Cerámica.
Con. Mítica. - **S Gén.** s / cerámica / Botella. **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto.
Es im. Abs: Fig. / Bar. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Moldeado / Engobado / Pintado / Bruñido.

Des. Deidad felínica con gran profusión de atributos: una *diadema-jaguar,* nariguera, cabezas trofeos, etc.



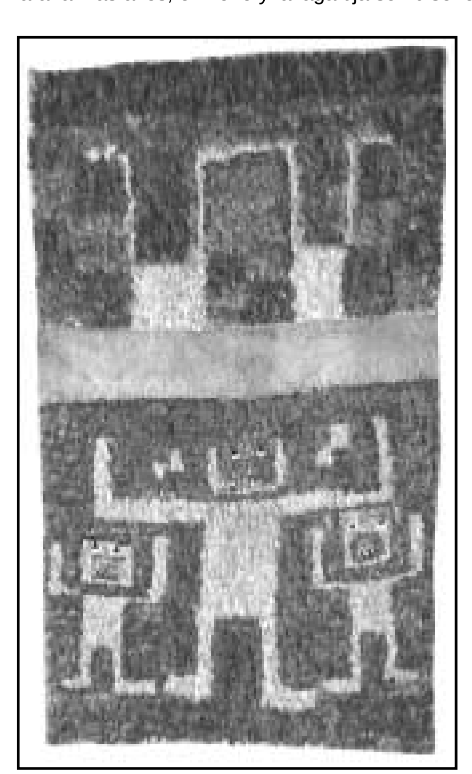


217. Geoglifos

Cla / Gén. Dibujo. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** s / suelo / Bajo relieve. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. - **Ex te.** Idealismo mítico. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Signo y sensualidad. **Mat.** Suelo natural / Piedra. - **Téc.** Raspado / Pirca.

Des. Geoglifos en el desierto de Nasca.

Crí. Abstracciones signales de enorme tamaño y criterio intimista, presentando a personajes míticos para un colosal ritual itinerante. Algunas morfologías se inspiran en diseños cerámicos como el pez y la araña. Las aves, el mono y la lagartija son diseños únicos.



218. Tapiz

Cla / Gén. Textilería / Pintura textil.
Con. Profano.
S Gén. Ornamental / Tapiz plumario.
Mo Es. Intimista.
Est. Abs: Geo. / Bar.
Ex te. Personajes.
Ex mor es. Bidimensión.
Ex ma plá. Pintura plumaria texturada: naranja, amarillo, azul.
Mat. Algodón / Tela / Pluma.
Téc. Tejido / Ensamblado.

Des. Tapiz ornamental con un personaje adulto y dos niños.

Crí. La obra se ha dividido en dos partes de proporciones equilibradas. Los tres colores usados son de contraste y poseen el mismo valor y total armonía visual.







219. Botella 220. Cuenco 221. Botella

Cla / Gén. Cerámica / Pintura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. **S Gén.** Botellas / Cuenco. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar. / Su. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Moldeado / Engobado / Pintado / Bruñido.

Des. Vasijas votivas soportes de imágenes míticas.
219. Botella esferoide con la deidad del primer período.
220. Cuenco cónico con animal marino. **221.** Botella lenticular epigonal con deidades.

Crí. 219. Pintura policroma del convencional dios felínico con atributos de poder: diadema, nariguera y cabezas trofeo.
Paleta de contraste: negro para el diseño, gris, blanco, amarillo, naranja, tierra tostada.
220. Pintura del convencional ente marino-felínico. *Paleta:* amarillo, negro, naranja, tierra tostada.
221. Pintura de intrincado diseño mítico. Las deidades son presentadas en un abigarrado barroquismo morfoespacial policromo saturando la superficie.

Su inicio se remonta al comienzo de nuestra era, al culminar la vigencia de una aldea de agricultores en Tiwanaku, influenciada por la *Cultura pucara.*

El desarrollo urbano civil y de su centro de culto se asentó en el altiplano boliviano a 3.600 m.s.n.m. y a 20 km al sur del lago Titicaca. Por el 300 d.C. convirtióse en el centro religioso, político y comercial hegemónico del Horizonte Medio.

Al principio su organización social tenía características igualitarias pero, paulatinamente, experimentó un proceso de gradual complejización, alcanzando la forma de estado teocrático, con una sociedad centralizada y marcado orden en sus estamentos. En primer lugar los sacerdotes, los militares y los funcionarios administrativos como elite gobernante; después los artesanos de las distintas disciplinas y último el campesinado agricultor.

La cultura tiwanakota controló la red comercial de la zona circunlacustre y el altiplano, para luego expandirse hacia el sur, con objetivos dogmáticos y económicos. Los tiwanakotas establecieron asentamientos coloniales en Arica e intercambios con los señoríos locales, como San Pedro de Atacama, al norte de Chile. Su influencia fue pacífica, en relación con huari que, por la misma época, iniciaba su expansión militar hacia el norte.

Hacia el 900 d.C. Tiwanaku era una gran urbe pues tenía una superficie de 8 Km² con una población cercana a los 46.000 habitantes, emergiendo una clase dirigente que planificó las obras comunitarias.

Contaba con construcciones importantes: la pirámide Acapana, de unos 16 m de alto; el templo Kalasasaya, recinto de 126 X117 m rodeado por un muro lítico con pilares; el Templete, plaza hundida revestida por bloques ortogonales sin argamasa.

Para alimentar su población implementaron el método de agricultura con-camellones. Los productos básicos eran: quínua, tubérculos de altura como la papa y la oca, pesca y caza de aves lacustres. Tuvo especial importancia la domesticación de la llama y la alpaca, que les proporcionaron carne, lana, bosta para combustible y transporte de cargas livianas, vital para el intercambio comercial que organizaban en grandes caravanas. El incremento de la agricultura generó excedentes posibilitando el crecimiento urbano. El transporte en camélidos les permitió la integración de enormes redes comerciales, importando minerales: oro, estaño y cobre.

Desarrollaron ciencias, técnicas, artesanías, un arte de alto contenido ideo-utilización de alucinógenos. Ocuparon lugar preponderante el culto de la llama, del felino, las cabezas-trofeo y el *Sacrificador.* Dominaron la talla lítica, cerámica, textilería y metalurgia.

Un fuerte impacto se recibe de la arquitectura tiwanakota, frente a su despojado y maciso geometrísmo monumental y purista. Se enfrentan enormes bloques tallados, en su mayoría para función arquitectónica pero, al mismo tiempo, poseyendo un criterio escultórico de portentosa y expansiva morfoespacialidad. Tiwanaku siempre fue solidez y petricidad de ascética potencia, cargada de intelectualizada simbología. Sus formas son calmas, de silente sacralidad, integradas en una severa alegoría cósmica de volición eternal y como producto de un sistemático idealismo mítico. Su *espacialidad* fue *extensiva, colosal e itinerante,* --similar a Teotihuacan--, pensada para albergar dioses y hombres. Tal realidad urbana se establece con el templo astronómico Kalasasaya, su plaza hundida, la pirámide Acapana y el enorme edificio Puma Punco. Hay suficiente constancia de que su pensamiento constructivo morfoespacial fue *Arquitectónico-escultórico* similar a otros sitios amerindios.

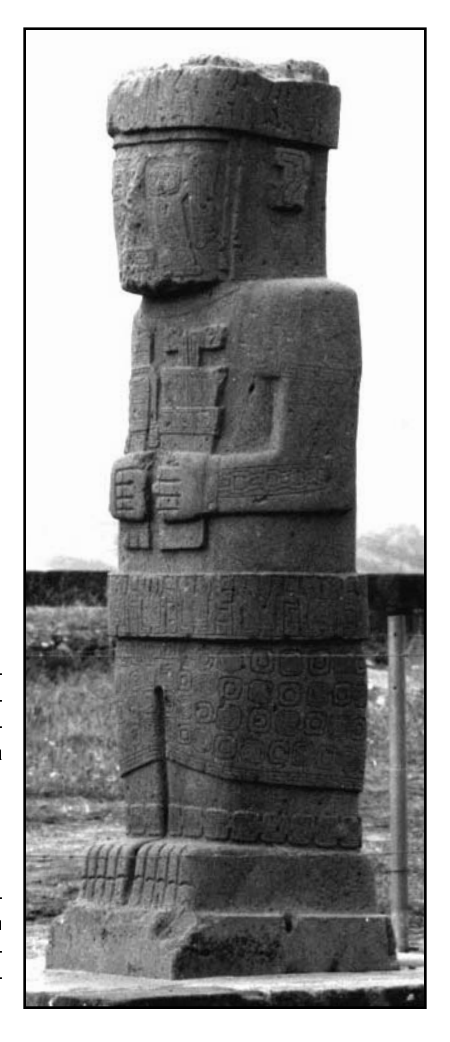
La escultura tallada es monolítica, vertical y estática, jamás rompe la plenitud del bloque y muestra de manera reiterada la imagen de Viracocha, dios principal con aura de eternal contemplación y signos incisos de una vas-ta ideografía metafísica.

Singular presencia la del Portal "del Sol", arquetipo arquitectónico-escultórico. El monolito, tallado como arco pasante, independiente de todo edificio, ostenta un friso cósmico. *Tal imagen no es un ornamento, es un ente inherente al monumento como deidad mítico-cósmica.* Alude a un ser solar acompañado por ideografías militares como corte pretoriana, desarrollando un discurso trascendental: *el nacimiento y mantenimiento universal,* como explicitan los atributos de la deidad. Un simétrico y hierático equilibrio compositivo de máxima sacralidad símbólica de lo que se desea eterno, establece la morfoespacialidad de esta entidad de la mitología andina, descendiente del "Dios de los Cetros" que Chavín de Huantar legara más de mil años antes.

La pintura ideográfica sobre ceramios ceremoniales y textiles, completan la plástica cósmico-semiótica tiwanakota.

Una vez más, al son de una voluntad inclaudicable, en pos de una Fe, un pueblo amerindio concibió y ejecutó una obra sustentadora de su perennidad como cultura. Cada sagrada piedra tallada lo denuncia, el tonelaje de la materia transportada y la continuidad del esfuerzo lo magnifica, y la colosal huella dejada lo confirma. Es aquella impronta ontológica que continuará vigente, desocultando el Ser y su inmanencia poética, mientras una sola de esas piedras exista.

La decadencia de la cultura huari afectó la economía tiwanakota, agravada hacia 1000 d.C. con la independencia de otros centros. Una gran se-quía ocurrida hacia el 1200 d.C. provocó su colapso definitivo.



222. Viracocha

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Relieve / Incisión. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. - **Ex te.** Mitología y comunicación. - **Ex mor es.** Tridimensión. **Ex ma plá.** Intelectualismo y significado. **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Incisión / Pulido.

Des. El dios Viracocha.

Crí. La imagen, en su máximo esplendor comunicante, con incisiones signales y estructuración arquitectónica, define el diseño morfológico final del dios. Continua el bloque predominando sobre los detalles en relieve.

Cultura tiwanakota

223. Portal "del Sol"

Cla / Gén. Arquitectura-escutórica. - **Con.** Mítica / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Religioso-ceremonial / Tridimensión / Relieve. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Concreto / Abs: Fig. y Geo. / Pur. / Bar. - **Ex te.** Mito y comunicación. - **Ex mor es.** Cerrada. - **Ex ma plá.** Signalidad. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.

Des. Portal "del Sol" de Tiwanaku, el friso de Viracocha y su guardia celestial.
Ancho 4 m Alto 2,75 m Espesor 0,70 m

Crí. Monolito de concentrada solemnidad y compleja conceptualidad gestora. Es un portal presentando una funcionalidad ideológica mítico-religiosa. Es un símbolo cósmico de un paso y entrada ideal a un ámbito ritual. Es un pensamiento visual arquitectónico-escultórico, con una estructura sabiamente compuesta de poderosa petricidad. *El friso no es ornamento, es volición del dogma tiwanakota, es inmanencia del monumento, su fundamento genitor.* Alude a una deidad solar creadora y hacedora de mantenimientos, acompañada por entes militares.
Monumento de categórica concepción es producto de una estética que establece su formalismo como realidad física comunicante y eternal. Mientras tal corporeidad, contenedora de esa concepción sublimada del Universo = Viracocha exista como la esencia metafísica de aquél ente, perdurará su trascendentalidad religiosa y estética. Todavía, para las comunidades *aimará* y *quechua,* tal misticismo continúa vigente.

224. Imagen de Viracocha

Cla / Gén. Escultura. - **Con.** Mítico-ceremonial / Signal / Ideográfica. - **S Gén.** Relieve / Incisión.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig.y Geo. / Bar.
Ex te. Mitología y comunicación. - **Ex mor es.** Cerrada. - **Ex ma plá.** Signalidad. - **Mat.** Piedra.
Téc. Tallado.

Des. El dios Viracocha.

Crí. Plena de símbolos de poder y fecundidad, es una antiquísima deidad de los pueblos andinos, connotada con el "Dios de los Cetros" de Chavín de Huantar. Un simétrico equilibrio propio de lo perenne, *congela la imagen en permanente estar.*
Ideografía donde cada signo es un símbolo cósmico. *Abajo,* pirámide transparente = *montaña* = *Inframundo* y sus atributos de *Poder:* jaguares, aves y un gusano. *Dos* felinos en el cinturón, seis rostros de la Tierra en el borde de la falda y *dos* cabezas trofeo colgando de los codos = *Poder* . *Dos* jaguares en cada brazo y el gusano en el pecho = *Poder del Inframundo. Dos* cetros de cóndores = *Poder celestial* y una cabeza solar con *rayos-jaguares. Dos* lagrimones con felinos y alas = *Poder celestial de Lluvia.* Todos, dualidades significantes de la omnipotencia del dios.



225. Vaso

Cla / Gén. Cerámica / Pintura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Vaso. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Pur. / Su. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos.
Téc. Moldeado / Engobado / Pintado / Bruñido.

Des. Vasija con pintura mítica.

Crí. Deidad felínica fecundando el maíz que le sale de la boca. La imagen propiciatoria es convencional y su tradición se remonta al Horizonte Formativo.



226. 227. Vasos

Cla / Gén. Cerámica / Dibujo / Pintura.
Con. Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Vaso.
Mo Es. Intimista. - **Est mor.** Concreto.
Es im. Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su.
Mat. Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Modelado / Dibujado / Incisión / Pintado / Engobado / Bruñido.

Crí. 226. Vaso escultórico con la imagen de una llama felínica e incisiones propiciatorias para la fecundación del maíz. Las aves simbolizan el *Poder Celestial.*
227. Vaso *kero* escultórico y pintado: en ambos casos con el *Poder* felínico pero realizado por dos artistas. Obsérvese que el borde calado y agujereado del vaso obliga a beber por la boca del felino.



Historia, política y sociedad

En Huanta, Ayacucho, asentó su centro político y económico. Tuvo tres antecedentes tradicionales: el regional, de los varios asentamientos de la *Cultura huarpa;* el de la costa con la influencia técnica de ceramios y textiles de la cultura nasca, y de la *Cultura tiwanacota,* con sus conocimientos hidráulicos, conservación de alimentos y pastoreo, de lítica y metalurgia, el dogma religioso y el sistema comercial. No obstante, huari fue una cultura independiente beneficiada con los logros culturales tiwanakotas, dándoles su propia fisonomía y generando un nuevo orden social, político y artístico.

Poseía una sociedad estratificada, gobernada por una burocracia sacerdotal, con numerosos artesanos y mercaderes. Su economía era agraria con pastoreo de camélidos y comercio de materias primas y objetos suntuarios.

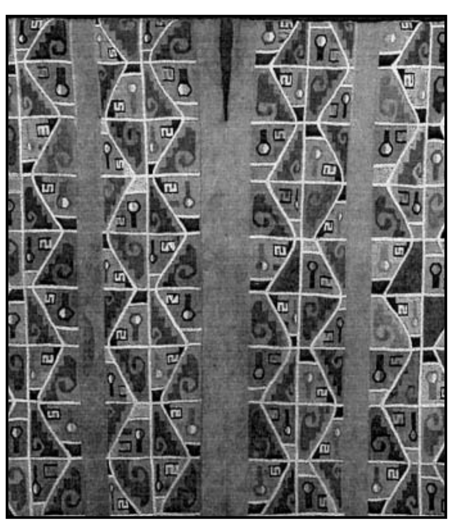
La capital, Huacaurara, a 3.000 m.s.n.m., tenía cerca de 2.000 hectáreas y más de 50.000 habitantes. Estaba distribuída en sectores: terrazas empedradas, plazas, barrios de artesanos discriminados por oficio, cámaras sepulcrales de dos y tres pisos y galerías subterráneas. Aún se conservan las murallas líticas.

Hacia 700 d.C. se expandió militarmente con campañas de conquista. En 800 d.C. había ocupado la costa de Supe a Ica y la sierra de Cajamarca a Puno. Al tiempo que fortalecía el imperio, levantaron asentamientos similares a su capital como Piquillacta y Cajamarquilla. Esta expansión panperuana, conocida también como *Tiwanaku-Huari,* alcanzó su cima con la conquista de la extensa zona entre los valles de Nasca y Moche y la sierra.

En las regiones sojuzgadas implantaron su religión, construyeron canales y reservorios hídricos, caminos, centros de almacenamiento y estaciones de control. Integraron cada dominio a su red comercial creando mercados e imponiendo sus productos, generando una industria suntuaria dedicada a la cerámica, textiles y joyería.

El verdadero surgimiento de huari desde el punto de vista artístico, se ve reflejado al dominar la región nasca. Luego tendrá una influencia más poderosa: la tiwanakota. A pesar de este influjo, huari posee personalidad de estilo en sus imágenes cerámicas y de pintura textil siendo en general abstracto geométricas. Esa persistente síntesis formal hizo que, en determinado momento, se perdiera contacto con lo figurativo y sus abstracciones, arribando al Estilo Concreto, o sea, la invención morfológica geométrica pura. Esta será la primera manifestación de tal Estilo en Amerindia; la segunda, la crearán los incas. Su plástica pictórica, tanto de paleta de contraste como de paleta baja guardó relación, en cuanto al equilibrio cromático y factura, con la tradición *paracas-nasca.*

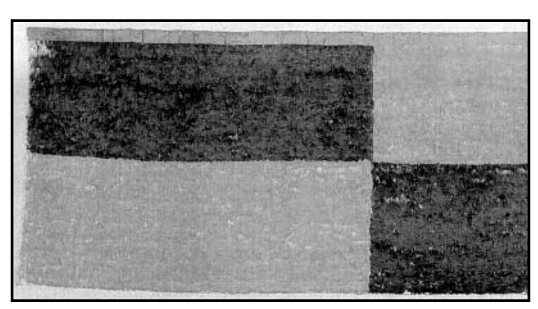
Hacia el 900 d.C., huari pierde su hegemonía y comienza el debilitamiento acompañado por pobreza económica que lentamente fue despoblando su capital, siendo asaltada y destruida, quizás por los *chancas*. Mientras, los tiwanacotas perduraron con su poder imperial por trecientos años más.



228. Unco *Fragmento de unco*

Cla. / Gén. Textilería / Pintura textil. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Indumentaria / Unco (camisa).
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Bar.
Ex te. Mitología y comunicación. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Intelectualismo y significado.
Mat. Lana. - **Téc.** Tejido.

Crí. El módulo se repitió convencionalmente en los diseños textiles. Se compone de tres signos que simbolizan pensamientos cósmicos. El signo de la “escalera con la espiral” que se difundió desde Mesoamérica hasta el norte argentino; el del “ojo de la llama” propio de Tiwanaku y el signo “S” acostado = *nube.*



229. Tapiz *Fragmento*

Cla. / Gén. Textilería / Pintura textil. - **Con.** Profana.
S Gén. Ornamental / Tapiz. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Concreto / Pur. - **Ex te.** Adorno mural. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Cromatismo. - **Mat.** Tela / Pluma.
Téc. Tejido / Plumaria.

Crí. Se diseñaron cuatro campos iguales: dos celeste y dos amarillos, con estricta valoración tonal y un criterio pictórico esteticista y ornamental.

Ideología y plástica



230. Botella

Cla / Gén. Cerámica / Pintura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Botella.
Mo Es. Intimista. **Est mor.** Concreto.
Es im. Abs: Fig. y Geo. / Bar. / Su.
Mat. Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Modelado / Pintado / Engobado / Bruñido.

Des. Vasija presentando dioses.

Crí. Botella ceremonial propiciando lluvia. Se observan: su dios con lagrimones de maíz; el *felino-Poder,* y signos de nubes y tormenta.



231. Vaso

Cla / Gén. Cerámica / Pintura.
Con. Mítica / Ceremonial.
S Gén. Vaso. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto.
Es im. Abs: Geo. / Bar. / Su.
Mat. Arcilla / Pigmentos.
Téc. Modelado / Pintado / Engobado / Bruñido.

Des. Vaso presentando al dios Viracocha con un diseño de suma abstracción geométrica.

Horizonte Tardío *1000 - 1532 d.C.*

Al desaparecer el poder hegemónico de *Tiwanaku-Huari* resurgieron con vigor las culturas regionales, se produjo el renacimiento de las diferentes creencias, subyacentes en los centros de la costa y sierra.

En primera instancia los grupos fortalecieron el desarrollo de la arquitectura y las políticas beligerantes, los distintos señoríos trataron de ejercer la supremacía sobre los demás por medio de conquistas militares.

Esta coyuntura duró hasta 1438 d.C., cuando uno de ellos alcanzó la hegemonía regional mediante la conquista, comenzando otra expansión territorial unificadora panperuana que estableció el estado imperial incaico.

Cultura chimú

La confederación chimú, afincó su radicación en el mismo territorio moche, con una extensión mayor que aquel. Por tradición continuó algunos de los mitos pasados, la política militarista, la lengua y los criterios estéticos, con una notable vocación por la arquitectura y la orfebrería. La cerámica careció de originalidad morfológica.

Su historia se remonta al 900 d.C. por la fusión de rasgos mochicas, huari y sicán. Se estableció en el valle de Chimor construyendo la enorme ciudad de Chan Chan.

La tradición cuenta que el fundador de la dinastía chimú fue Tacaynamo, que habría llegado desde el mar. Le sucedieron otros reyes que paulatinamente conquistaron los valles vecinos. Con la asunción de Minchan-Saman llegaron a su máxima expansión, ocupando toda la franja costera desde Túmbes hasta el valle del Rimac y conformando una confederación de valles con las ciudades Pacatnamú, Apurlec, Purgatorio, Chiquitoy Viejo y Chicamita. El linaje real de los soberanos chimú reivindicaba la herencia moche. Marcadamente estratificados, primaban la aristocracia militar y sacerdotal, seguían los artesanos, campesinos y cautivos.

Al igual que la mochica su economía se basaba en la pesca y agricultura intensiva de los valles costeros.

En Chan Chan residían sus soberanos, era la capital de la confederación, ubicada entre las actuales Trujillo y Huanchaco. Su planta cubría una superficie aproximada de 12 km² extendiéndose hasta el mar. Estaba amurallada, construida íntegramente con adobes y compuesta por diez grandes palacios llamados *Ciudadelas.*

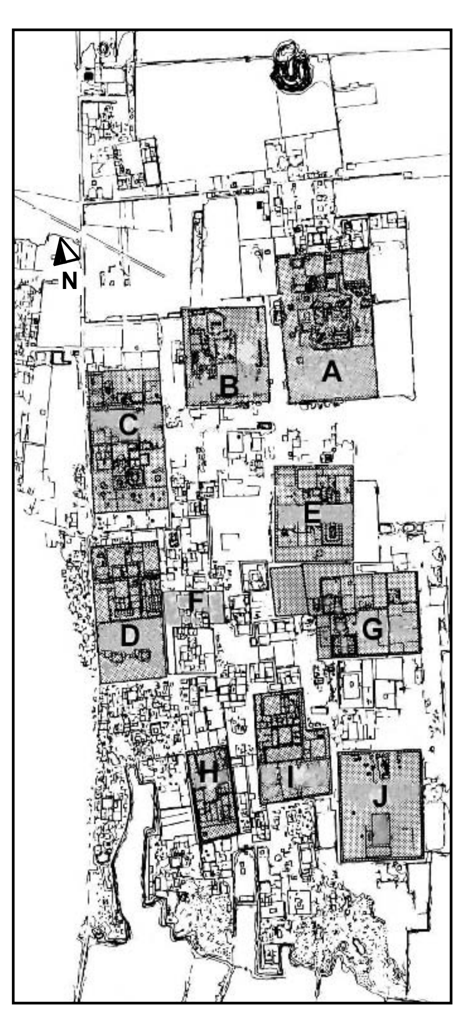
Los palacios eran complejos habitacionales para la elite, con almacenes, plazas, cisternas, barrios de artesanos y sus viviendas. El palacio mayor Gran Chimú tenía una superficie de 220.000 m² y murallas de adobe de 10 m de alto por 650 m de largo. Chan Chan fue una de las ciudades más pobladas y grandes del Perú con unos 75.000 habitantes. Entre sus obras públicas contaba con canales, caminos, guarniciones y huacas.

Los ceramios, textiles y plumaria fueron de fabricación cuantitativa pero sin creatividad de diseños. En cambio, la orfebrería sobresalió en cantidad y calidad de joyas y objetos suntuarios ceremoniales, por una alta técnica de fundición, repujado y enchapado de excelente terminación.

Los difuntos de alcurnia eran ataviados con sus mejores prendas, colocados en forma extendida y acompañados por sus mujeres y valiosas ofrendas.

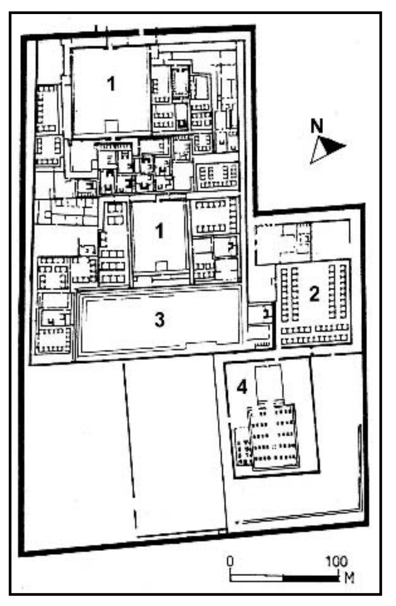
Cultura chimú *1000 - 1450 d.C.*

La expansión del inca Topa Yupanqui mantuvo sitiada por largo tiempo a Chan Chan. Su resistencia fue tal que debieron cortarle el agua, obteniendo éxito militar entre 1450 y 1475 d.C., cuando el rey Minchan-Saman, acosado por el ejército invasor y la desesperación de su pueblo, se rindió convirtiéndose en vasallo del Cusco. Posteriormente, hubo una sublevación que fue aplastada por los incas trasladando a sus orfebres al Cusco y a sus balseros al lago Titicaca.



232. Planta de Chan Chan

Cla. / **Gén.** Arquitectura / Urbanismo.
Con. Pragmática / Funcional. - **S Gén.** Civil / Militar. - **Mo Es.** Monumental, abierto.
Est. Purista, Híbrido, Barroco. - **Si Con.** Murario.
Ti Ob. Basamento, acueducto, cisterna, huaca, muralla, palacio, patio, plaza. - **Ti Con.** Muro, rampa, techo, vano, zócalo.
Mat. Adobe. - **Téc.** Mampostería / barro.

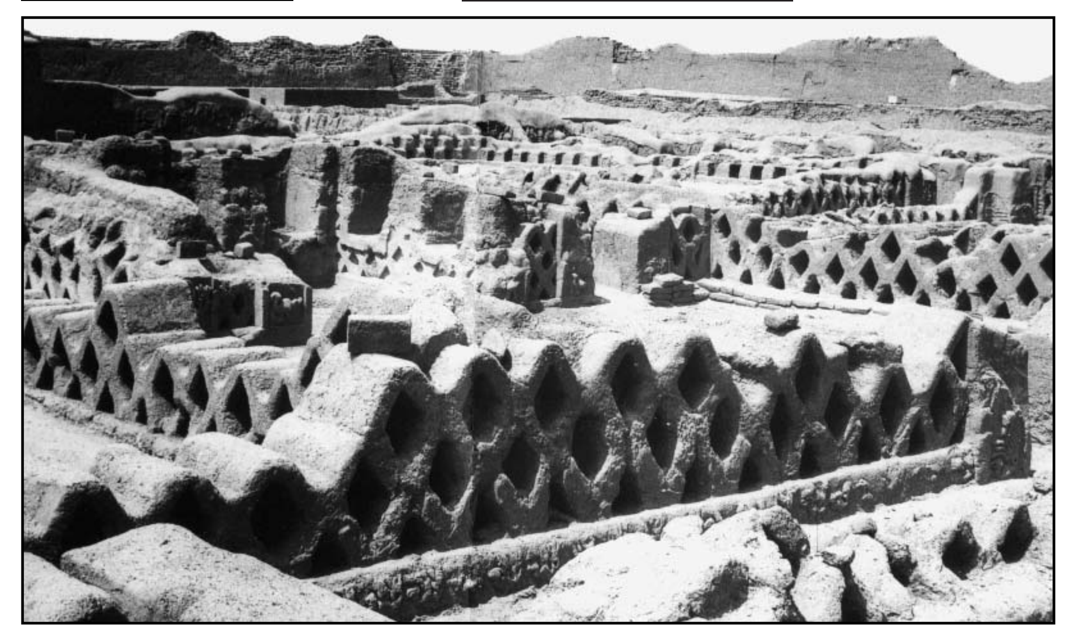


233. Planta del palacio Tschudi

Des. 1. Gran plaza. **2.** Audiencias. **3.** Cisterna. **4.** Basamento sepulcral.

Des. Diez enormes *ciudadelas* o palacios amurallados.
A. Gran Chimú. **B.** Squier. **C.** Velarde. **D.** Bandelier. **E.** Laberinto. **F.** Tello. **G.** Uhle. **H.** Tschudi. **I.** Rivero. **J.** Chayhuac.

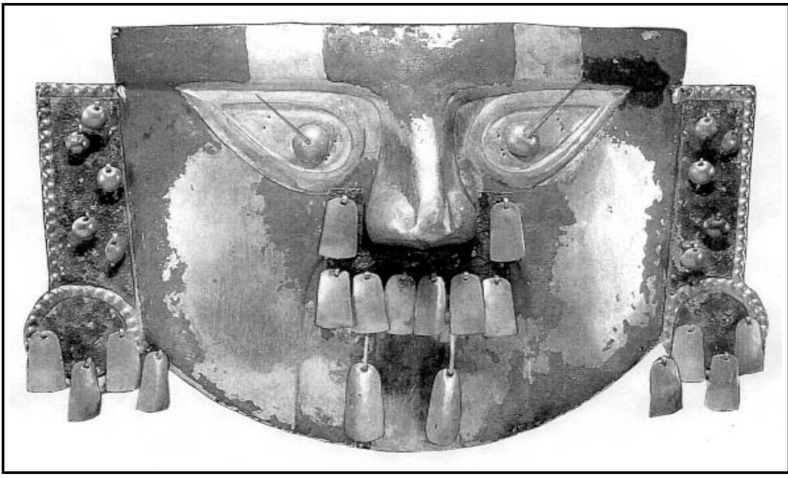
Crí. Su construcción es íntegramente de adobes y barro y tuvo una *morfoespacialidad monumental y abierta, extensiva pero limitada, sin diversificación.* Las *ciudadelas* son de urbanismo *intimista y barroco, cerrado intensivo y diversificado.* Sus muros ostentan relieves de barro, con originales diseños zoomorfos. Los campesinos residían extramuros, igual que sus campos y sus huacas ceremoniales.



234. Ruinas de casas del palacio Tschudi

Des. Ruinas de habitaciones. Obsérvense los tipos de muros "celosía" que permitían la aereación del cuarto. Al mismo tiempo se levantaba el muro con un diseño ornamental.

Función y estética al unísono, pauta similar a la ideada en los muros del templo tardío de Chavín de Huantar.





235. Máscara 236. Vaso

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Tridimensión / Máscara / Vaso. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. y Geo. - **Ex te.** Mitología y comunicación. - **Ex mor es.** Bidi y tridimensión. - **Ex ma plá.** Sensualidad y significado.
Mat. Oro / cobre / plata. - **Téc.** Laminado / Fundición / Repujado / Soldado / Coloreado.

Des. 217. Máscara ceremonial funeraria. **218.** Vaso ceremonial con la deidad celestial chimú *Ñaymlap*. Obsérvese el signo de la *escalera y la serpiente = Tierra*.





237. Sahumador

Cla. / Gén. Orfebrería. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Sahumador. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Con. / Abs: Fig. y Geo. - **Ex te.** Ritual. - **Ex mor es.** Tridimensión.
Ex ma plá. Sensualidad y significado. - **Mat.** Oro / cobre / plata.
Téc. Fundición / cera perdida.





238. 239. Botellas fitomorfas

Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Botellas.
Mo Es. Intimista. - **Est mor.** Fitomorfo. - **Es im.** Fig: Nat. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Modelado / Texturado / Engobado / Bruñido.

Des. Botellas representando una piña y una calabaza.



Cultura chancay *1200 - 1476 d.C.*

Pueblos de la Costa Central, conformaron señoríos similares a los de la Costa Norte.

A partir del valle de Huacho, unos 60 km al norte del río Rimac, se radicaron algunos grupos agropastoriles conocidos como *Cultura chancay* con capital en Suculachumbi.

Su economía fue agraria, pesquera, pastoril y comercial, en una sociedad centralizada, estratificada y conducida por una política militarista.

Construyeron grandes urbanismos como: Pisquillo Chico, Lumbra y Cajamarquilla, con habitaciones de adobe, centros de culto, pirámides, palacios, y obras de ingeniería hidraúlica.

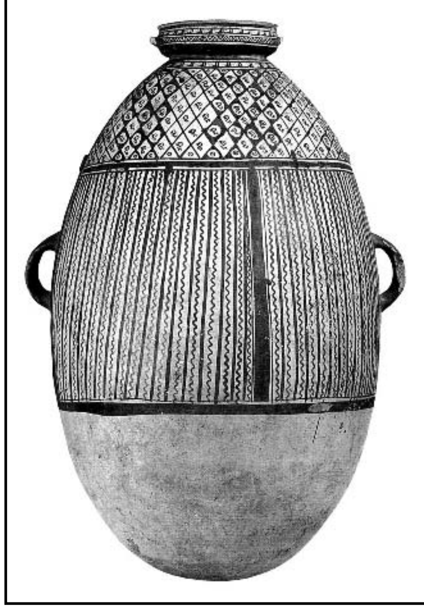
En lo artístico, sobresalieron por la calidad y expresión de su textilería, no por la cerámica que privilegió la cantidad sobre la calidad.

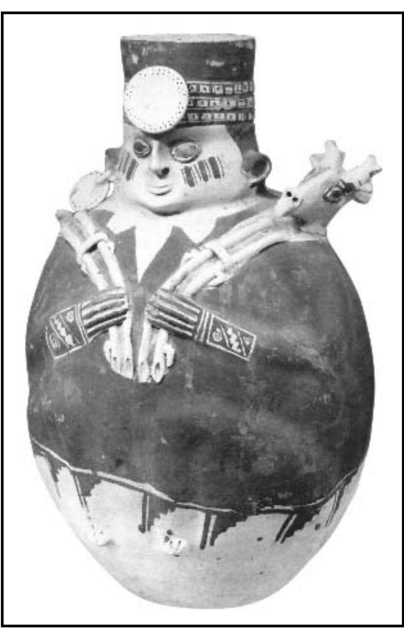
En Ancon, hay cientos de tumbas de diversos tipos y complejidad, en vastos cementerios de comunes y señores inhumados en compañía de uno o dos sirvientes, perros, muñecas y textiles, todos en posición flexionada y dentro de fardos.

La cerámica tuvo dos etapas: la primera con influencia *tiwanakota-huari,* es de buena factura y muestra ideografías; la segunda es de mala terminación, convencional, fabricada con moldes, y personajes míticos, llamados *cuchimilcos.*

Muy distintos son los textiles: concebidos por eximias tejedoras continuadoras de una secular tradición; presentan un superior refinamiento estético y de factura. Las técnicas de telar: gasa, tela, reps, y el bordado, brocado, teñidas, etc. poseen diseños dibujados y pictóricos. Trasuntan un acendrado intimismo de profundo candor que de continuo se expresa con dialéctica contrapuntística entre formas, fondo y colores. La utilidad funcional de tales textiles no logra empañar, gracias al talento de aquellas mujeres, el canto de exquisita plásticidad y armonía que transmuta, una excelente artesanía en una singular obra artística de sublimada poesía.

Esta cultura perdió su independencia hacia 1470 d.C, cuando la región fue anexada al Tahuantinsuyu por el Inca Topa Yupanqui.

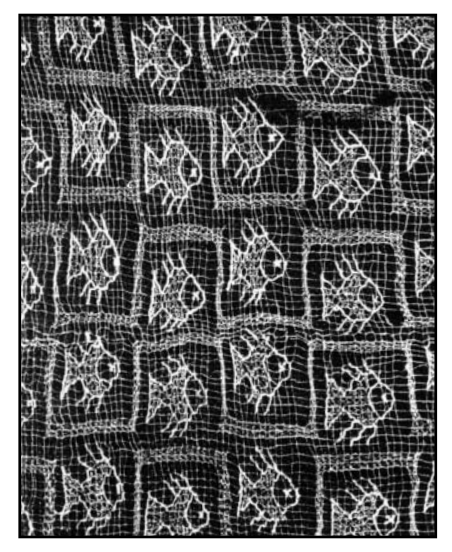


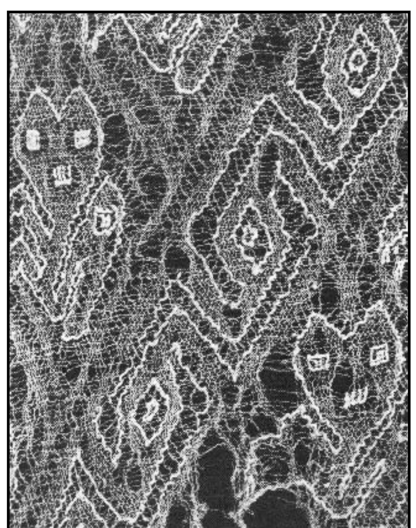


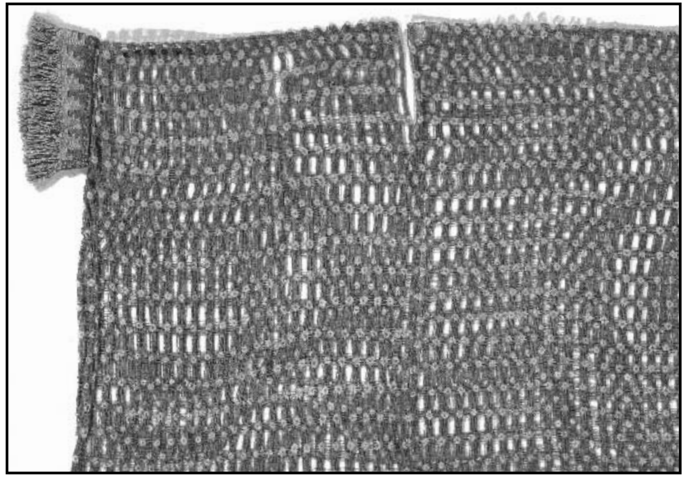
240. Botella 241. Botella *cuchimilco*

Cla / Gén. Cerámica / Dibujo. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Botella. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto / Vasija escultórica / Botellas. - **Es im.** Abs: Geo. y Fig. / Bar. - **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Moldeado / Dibujado / Modelado / Engobado / Bruñido.

Des. 222. Vasija ovoide con asas y dibujos ornamentales. **223.** Vasija votiva funeraria *cuchimilco* que muestra un personaje con diadema llevando un ciervo.









242. 243. Gasas 244. Unco

Cla. / Gén. Textilería. - **Con.** Profana. - **S Gén.** Indumentaria. **Mo Es.** Intimista. **Est.** Abs: Fig. y Geo. / Bar. - **Ex te.** Ornamental. **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Sensibilidad y oficio. **Mat.** Algodón. - **Téc.** Tejido.

Crí. Una notable espiritualidad poética, transmitida por un eximio artesanado, convierte el hecho plástico en obra artística de singular entidad metafísica, de original y fresca consumación. Los textiles de chancay son únicos en creación, estética y ejecución.

Pueblos serranos de habla quechua y posible ascendencia tiwanakota, se establecieron en un lugar que consideraron sagrado. Lo llamaron Cusco, *Ombligo del Mundo,* y sería la capital del estado imperial inca. Hacia el 1200 d.C. varios reinos pequeños disputaban la supremacía de la región serrana sur; la quechua era una más de las tantas tribus que rivalizaban entre sí.

Uno de los mitos más difundidos sobre la dinastía que fundó Cusco, habla de cuatro hermanos llamados *Ayar* que, junto a sus cuatro hermanas, emergieron de una cueva en una isla del lago Titicaca, emigraron y se establecieron en el Valle del Cusco. Varios años después, quedó como único rey Ayar Manco.

Otra leyenda cuenta que una pareja de héroes residentes en una isla del lago Titicaca, *Manco Cápac* y *Mama Ocllo,* fundaron la ciudad en el sitio donde, mágicamente, lograron enterrar un cetro de oro que les había entregado Inti, el sol, y fundaron la primera dinastía, enseñando a su gente las artes y oficios.

En la tradición incaica figuran trece gobernantes: el primero mítico; los siete siguientes locales y de poca importancia; el octavo el Inca Viracocha, durante cuyo reinado se produjo el ataque de los *chancas* que trataron de conquistar el Cusco. Fueron derrotados por un ejército dirigido por Pachacuti, hijo del rey, que los persiguió hasta su territorio en Ichubamba y los conquistó.

En 1438 d.C., con la ascención al trono del noveno gobernante, el Inca Pachacuti comienza la historia documentada. Bajo este reinado, se anexaron los lugares aledaños al Cusco, iniciando el imperio con la creación del Tahuantinsuyu, *el territorio de los cuatro sitios.*

Su hijo, el Inca Topa Yupanqui extendió la conquista hacia el norte y el sur de los Andes Centrales. El Tahuantinsuyu, en 90 años de estado organizado y con 50 años de expansión imperial, dominó unos 6.000.000 de habitantes, en una superficie de 1.500.000 km² con una extensión de más de 4.000 km. Este largo territorio abarcó desde la cos-ta del Pacífico hasta las tierras altas centrales y meridionales, desde el norte de Ecuador hasta el río Maule en Chile, y del sur boliviano al norte argentino.

Su agricultura fue intensiva: maíz, papa, calabaza, porotos, quinua, mandioca, tomate y ají, junto a la ganadería de la llama y la alpaca. Implementaron un extenso tipo de cultivo: *terrazas* emplazadas en la laderas de los cerros junto a obras hidraúlicas y distintos abonos.

Su estructura social era un complejo sistema piramidal. En la cima, el inca y su *panaca* --familia real--; seguía la aristocracia, unida por lazos de sangre; luego la nobleza rural de los reinos conquistados y finalmente los *ayllu,* regidos por un *curaca* --alcalde--, que era la unidad social básica compuesta por un grupo de familias al que se asignaban tres parcelas de tierra: una para para el estado, otra para el Sol y otra para el ayllu. El producto de las primeras iba a los almacenes reales y estaba destinado a mantener a la familia real y la nobleza; la segunda, abastecía los almacenes de Inti y mantenía al ejército y sacerdotes; la tercera alimentaba al pueblo. Los mayores méritos de semejante política fueron: su elaborada organización social, una alta capacidad administrativa y un gran talento arquitectónico. Su organización y administración eliminaron el hambre y la mendicidad en el incario.

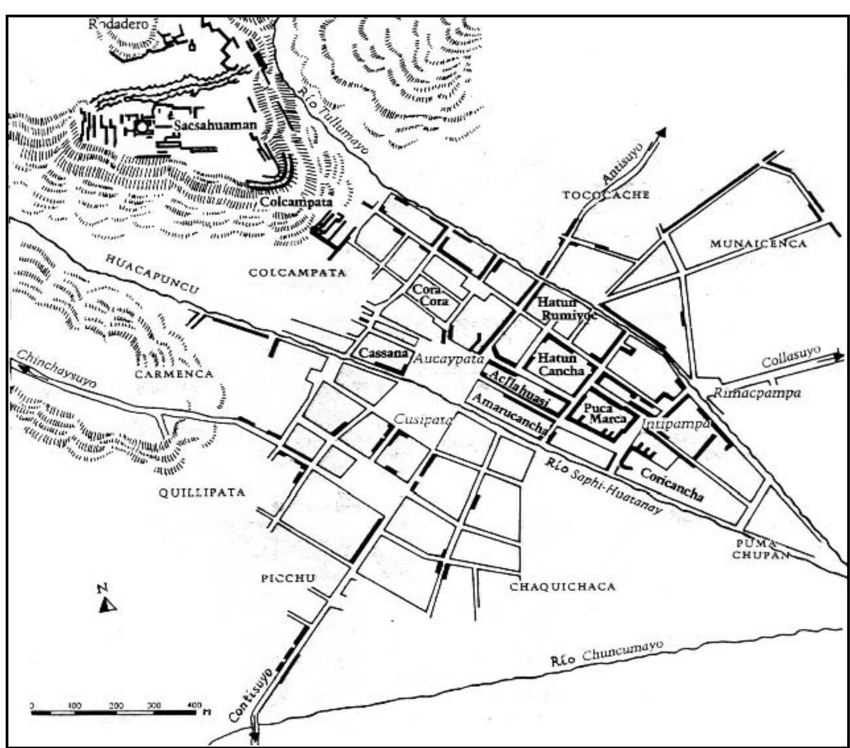
La columna vertebral del imperio fue la extensa red de caminos, cuya longitud se estima en más de 30.000 km. En el Chinchasuyu, la zona norte, aprovecharon calzadas construidas por huari y chimú. Los incas realizaron, sobre dos ejes longitudinales principales, el camino de la sierra y el de la costa, conectando los principales centros administrativos. Ambas rutas se vinculaban con transversales en sitios estratégicos con caminos secundarios que llegaban a todos los pueblos del imperio. Atravesaban todo tipo de accidentes geográficos, haciendo que desiertos, pantanos, montañas, ríos y precipicios fueran superados. A la vera del camino implementaron *tambos* --postas-- separados por intervalos regulares. En estos alojamientos y almacenes se hacían los relevos de los *chasquis,* jóvenes que corrían los caminos llevando mensajes.

Para lograr sus conquistas, utilizaron alianzas, persuasión diplomática o guerra, con un ejército numeroso, bien preparado y muy disciplinado.

Las artesanías tuvieron buena fabricación, herencia de predecesores y vencidos como los orfebres chimú. Brillaron con luz propia en arquitectura construyendo edificios con el sistema murario de *pirca*. Urbanizaciones importantes fueron Cusco, Sacsayhuaman, Pisac, Ollantaytambo, Machu Picchu, etc.

El templo principal, Coricancha, estaba dedicado a Inti, tenía su imagen y los muros recubiertos con planchas de oro. El santuario dedicado a Quilla, la luna, su imagen era de plata.

Utilizaban *quipus* para la contabilidad y recordación histórica, basados en una serie de cuerdas con nudos de distintos tamaños, ubicación y color.



245. Planta del Cusco

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura.
Con. Simbólica / Pragmática funcional.
S Gén. Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico / Militar. - **Mo Es.** Monumental / Híbrido. - **Est.** Purista / Híbrido. - **Ti Ur.** Sistema templario / Ciudad / Observatorio / Fortaleza. - **Ti Ob.** Acueducto, altar, ara, basamento, calzada, casa, cisterna, collca, huaca, muralla, palacio, patio, plaza, portal, templo, torre, tumba. - **Ti Con.** Dintel, escalera, fachada, muro, nicho, talud, techo, terraza, vano, ventana, viga. - **Si Con.** Murario.
Ex te. Religión, función y hábitat.
Ex mor es. Espacialidad exterior / interior.
Ex ma plá. Volumetría intensiva.
Mat. Piedra, Madera, Paja. - **Téc.** Bloque tallado / Pirca.

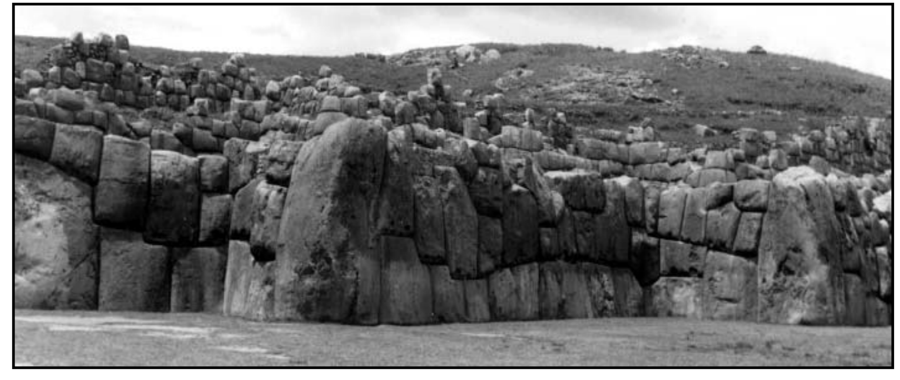
246. Dimensión del Tahuantinsuyu

Su más poderosa expresión fue la arquitectura. Ella, explicita la magnitud cuantitativa y cualitativa de un pensamiento abstracto. Es norma ver en la arquitectura, de Modo Estético Monumental, dos conceptos morfoespaciales que fundamentan su presencia: lo *Arquitectónico-escultórico* y el de *integración con el paisaje: su venerada Geografía Sagrada.*

Los incas no tallaron figuraciones de dioses ni retratos documentales, su objetivo apuntaba más allá de lo humano, de lo meramente existencial: se centraba en la volición de perennidad eternal. Tales obras son conceptuales corporeidades de poderosas formas de Estilo Concreto, ajenas a toda figuración. Escogiendo sus sagradas piedras, tallaron la montaña y levantaron pueblos en las cimas de los cerros. Son diseños creados para expresión de la roca sagrada y símbolo de su poesía andina. Así, esculpieron el colosal roquedal de Kenco, escaleras,altares, fortalezas y las cumbres del Huayna y del Machu Picchu.

El Sol, autor y conservador de la vida, el paisaje sagrado y con el cual se estaba en permanente integración; el agua purificadora y genésica; la piedra perennizadora, son una síntesis del pensar quechua. Extrajeron de la roca la suprema petricidad. Fue una voluntad plástica siempre en connubio con una función, práctica y espiritual, proyectada hacia lo perpetuo y consolidar su huella eternal. Por ello, Sacsayhuaman, Ollantaytambo, Pisac o Machu Picchu son plástica funcional ensamblada con la naturaleza, son hábitat escutórico *donde la espacialidad perceptual dada se transmutó en espacialidad conceptual creada.* Este concebir, fusiona diseño con paisaje para crear una nueva topografía que hermane lo humano con la montaña. Su criterio lleva inmanente una poesía megalítica de su tierra natal: los Andes. Éste les transmitió el poder, educó su mente creadora y la racional mano artesanal y, cuando la inducción estuvo madura, tomaron la materia pétrea, como genésica corporeidad plástica, y plasmaron su labor para inmortalidad del Ser inca.

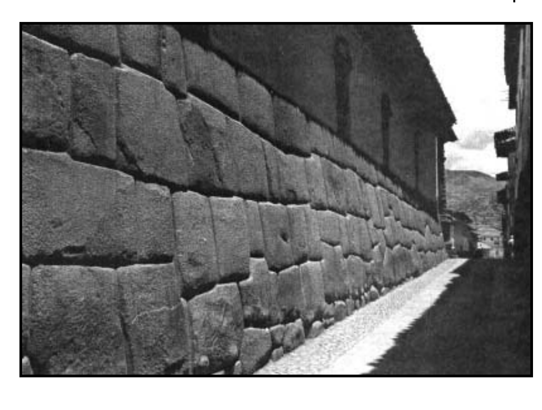
Cronológicamente, los incas fueron la útima alta cultura de Suramérica. El estado por ellos fundado, tuvo uno de los más inteligentes gobiernos socio-políticos del planeta. Supieron aprovechar las conquistas técnicas, artesanales y científicas de la tradición secular, más la de los pueblos conquistados. Su imperio, el más extenso de Amerindia, fue expandido en menos de un siglo. Con una rígida ética, paradigma de conducción pragmática, religiosa, política y militar ejecutaron, con precisión y rapidez meteórica, las más variadas ideas funcionales: ingeniería de caminos e hidráulica, terrazas de cultivo, urbanizaciones, conquistas, economía, astronomía, educación, comunicaciones, etc.



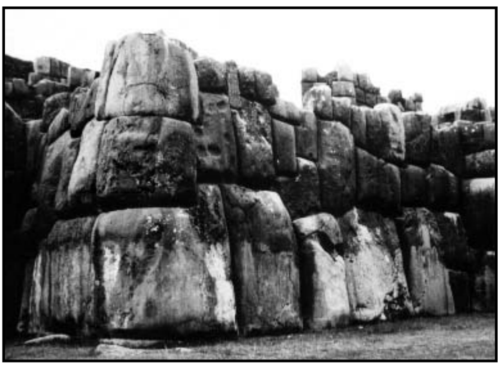
247. 248. Muralla de Sacsayhuaman

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura-escultórica. **Con.** Simbólica / Pragmática. - **S Gén.** Militar / Religioso-ceremonial / Astronómico. - **Mo Es.** Monumental. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Casa / Collca / Fortaleza / Observatorio / Portal / Templo / Torre. **Si Con.** Murario / Poligonal. - **Ex te.** Defensa y poder. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior. **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Bloque tallado / Pirca.

Des. *Largo 300 m Altura original circa 10 m* Colosal urbanismo megalítico, compuesto por tres murallas escalonadas, levantadas con el sistema incaico de bloques poligonales --pirca--, múltiples dimensiones y trabazón antisísmica. La característica peculiar de las murallas es su planta en zigzag, óptima para una correcta defensa militar. Protegía el acceso norte a una colina que, en su ladera sur, desciende hacia la ciudad del Cusco.



249. Hatun Rumiyoc
Calle actual del Cusco con un típico muro poligonal inca.





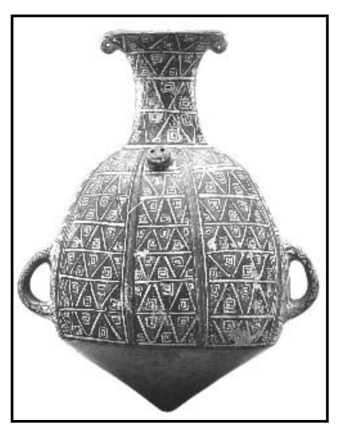
252. Palacios de Machu Picchu

251. Fuente de Tambo Machay

Cla / Gén. Arquitectura-escultórica.
Con. Simbólica / Ceremonial.
S Gén. Religioso-ceremonial.
Mo Es. Monumental. - **Est.** Híbrido. - **Ti Ob.** Templo / Fuente. **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Ritualidad al agua. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior. - **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra.
Téc. Bloque poligonal / Pirca.

Des. Ámbito ceremonial diseñado como *anfiteatro* en la ladera de un cerro.

Crí. Entre las varias fuentes incas se destacan éstas por su original configuración espacial.
Se ha creado un ámbito sagrado de ritualidad hídrica con tres niveles y potentes muros poligonales. El conjunto trasmite serenidad y poder.



253. Aríbalo

Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Profana / Ceremonial. - **S Gén.** Botella. **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar. **Mat.** Arcilla / Pigmentos. - **Téc.** Moldeado / Dibujado / Engobado / Bruñido.

Des. Botellas para líquidos de uso diario y en ocasiones ceremonial. Por su masivo uso se producían con molde y los había desde pequeños a enormes, de más de un metro de alto. Son de muy estético diseño y excelente artesanado.



254. Vista de Machu Picchu

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura.
Con. Simbólica / Pragmática habitacional.
S Gén. Religioso-ceremonial / Civil / Astronómico / Militar. - **Mo Es.** Monumental / Híbrido.
Est. Purista / Híbrido. - **Ti Ur.** Sistema templario / Ciudad / Observatorio. - **Ti Ob.** Acueducto, altar, ara, basamento, calzada, casa, collca, plaza, templo, torre, tumba. - **Ti Con.** Dintel, escalera, fachada, muro, nicho, techo, terraza, vano, ventana, viga. **Si Con.** Murario. - **Ex te.** Hábitat, ceremonia y vigilancia. - **Ex mor es.** Espacialidad exterior e interior. - **Ex ma plá.** Petricidad. - **Mat.** Piedra, Madera, Paja. - **Téc.** Bloque tallado / Pirca.

Des. A la izquierda --suroeste-- el sector palaciego y el sistema templario. A la derecha --noreste-- el sector de las viviendas populares. Obsérvese como a un costado de la escalera una gran roca hace de muro y, al finalizar ésta, el muro se continuó, tanto en la parte superior como inferior, construyéndolo. Lateral a la escalera: terrazas y una gran roca dejada como elemento escultórico. La pauta de utilizar rocas en función constructiva o respetarlas cual monumentos escultóricos fue explícita en todo el incario.

Crí. Es expresión de un pensamiento visual plástico, arquitectónico-escultórico, producto de un ordenamiento armónico morfoespacial y funcional, de una corporeidad fusionada con el paisaje de acuerdo con una *Geografía Sagrada.* Se ha construido lo estricto necesario, aprovechando todo lo dado por la topografía: desniveles de terrenos, rocas y percepción del promontorio para uso templario. De esta manera, se han rediseñando para su adaptación al lugar sus tipos de obras convencionales.
Machu Picchu es un ámbito de privilegio estético por la simbiosis entre el paisaje y la creación; lo natural y el propio concepto morfológico son una masa monumental y cerrada, partícipe del entorno, *fundando una comunión cósmica de metafísica trascendencia.*
Hay un exácto ensamble de parcialidades de notable pericia y función: es un diálogo morfoespacial de sectores sociales: sacro, agrícola y habitacional, que establecen intimismos focales dentro del todo monumental. Fue norma, que lo construido por el incario tuviera estas características.
Se levantó, con este proyecto socio-político, un hábitat de evidente pragmatismo existencial, aunado a lo místico y lo plástico. Tal sensación *es sólo percibida estando allí y sintiendo allí.*
Es la inmanencia expresiva de aquella Fe, genitora de semejante voluntad de ser, que ambula como hecho poético por los siglos de sus piedras que hoy nos impacta, abruma y embelesa.

Noroeste argentino

Es una región entre árida y semiárida caracterizada por salares, estepas, bolsones puneños, valles y quebradas andinas, con planicies formadas entre cordones montañosos, con buena irrigación fluvial favorables para el asentamiento humano y la producción agrícola intensiva. Predomina el clima árido de estepa, con variantes en distintas zonas. Los valles fueron el hábitat de numerosos grupos agroalfareros.

La llanura santiagueña se considera anexa al noroeste. Es una extensa planicie de clima subtropical, atravesada por los ríos Dulce y Salado. Región transicional entre las tierras altas del oeste y bajas del litoral oriental, aunque no pertenece al ecosistema andino fue asiento de pueblos con origen en Tierras Bajas que recibieron su influencia cultural.

Etapa Lítica *7200 - 2500 a.C.*

Entre 7200 y 1400 a.C., Inca Cueva en Jujuy, estaba habitada por cazadores especializados en guanacos, llamas y vicuñas. Usaban herramientas líticas y puntas de proyectil triangulares. Entre 6600 y 4000 a.C., en la cueva Intihuasi de San Luís, se desarrolló la industria *ayampitín* que elaboró instrumentos y puntas lanceoladas de cuarcita. Eran cazadores especializados en guanacos y recolectores de semillas y frutos silvestres. Usaban proyectiles y lanzadardos, incrementaron la recolección y hacían pozos de almacenamiento.

Historia, política y sociedad

Etapa Arcaica *2500 - 400 a.C.*

Se inicia por el 2500 a.C. al comenzar los pueblos una incipiente agricultura. En el noroeste argentino domesticaron algunas variedades de zapallitos y porotos; sin embargo adquirieron de los Andes Centrales, la práctica de la agricultura intensiva. Utilizaban campamentos estacionales en una zona de fauna y flora variadas, que les permitía ser ganadero-pastoriles de camélidos y una inicial producción hortícola.

Período Temprano
400 a.C. - 650 d.C.

Construyeron sus primeras aldeas sedentarias con grupos de viviendas, generalmente circulares con paredes de piedra, y alrededor de un patio central para fines domésticos y ceremoniales. Los campesinos debieron trasladarse por la trashumancia del ganado y el constante incremento de la población que obligaba a aumentar los urbanismos. Cultivaron maíz, zapallo, papa y porotos y criaron camélidos.

Su organización social se basó en la relación de parentesco, dada por la familia extensa. Realizaron intercambios reflejando costumbre similares: cerámica, tallas líticas, fundición de bronce y entierros de bebés en urnas.

Cultura tafí *300 a.C. - 600 d.C.*

Se desarrolló en el oeste tucumano, sobre el valle homónimo, con probable origen en grupos *pretiwanakotas* de tierras altiplánicas. Tuvo dos fases: la primera, entre el 300 a.C. y 100 d.C., en asentamientos de viviendas dispersas, economía agraria y ganadera, y conservando caza y recolección. La segunda, se extendió hasta 650 d.C., levantaron conjuntos habitacionales agrupados en aldeas separadas entre sí.

Su organización política era de una sociedad de familias autosuficientes y autónomas que, en superficies radiales de 5 Km., disponían de terrenos aptos para el pastoreo, caza y recolección. Debido al incremento demográfico cambiaron sus pautas de residencia y actividades económicas indiduales remplazándolas por trabajos de aprovechamiento comunal. Manufacturaron alfarería y pipas de piedra y trabajaron los metales en frío.

Sus tumbas eran individuales, cilíndricas, de piedras unidas con barro.

Tallaron la piedra con fines rituales: máscaras y monolitos colocados circularmente o en cuadrángulos.



256. Máscara funeraria *Tafí*

Cla. / Gén. Escultura. **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Máscara.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Ex. / Su.
Ex te. Misticismo funerario. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y mito. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.
Crí. Diseño sencillo y expresivo, mitificado con serpientes = *Poder terrestre.*

N
Bolivia
SAN PEDRO DE ATACAMA
Jujuy
Salta
Océano Pacífico
LA ISLA
ALFARCITO
LA POMA
VAQUERIAS
Chile
TEBENQUICHE
la candelaria
santa maría
tafí
Tucumán
belén
alamito
condorhuasi
ciénaga
aguada
averías
sunchituyoc
Catamarca
Santiago del Estero
VINCHINA
LA PUERTA
NIQUIVIL
La Rioja
Córdoba
San Juan
Argentina
San Luis
SURAMERICA
Noroeste argentino
400a.C. - 1470 d.C.
▲ Centros relevantes del Período Temprano 300 a.C.- 650 d:C.
■ Centros relevantes del Período Medio 650 - 850 d.C.
● Centros relevantes del Período Tardío 900 -1470 d.C.
SITIOS (mayúsculas) / **culturas** (minúsculas)

236. Mapa del Noroeste argentino

255. Monolito *Tafí*

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial / Signal. - **S Gén.** Tridimensión *del bloque* / Incisión. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Co. / Bar.
Ex te. Misticismo, rito y magia. - **Ex mor es.** Bidimensión.
Ex ma plá. Petricidad y signalidad. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado.
Crí. Incipiente estructura ritual de características totémicas.

Tuvo por centro regional el valle de Hualfín en Catamarca con influencia hasta el norte de La Rioja. Relacionada con las *Culturas ciénaga* y *alamito,* su florecimiento fue contemporáneo al de tafí. Cultura de características valliserranas se estima que era la conjunción de tradiciones provenientes del altiplano y de las forestas tropicales que le dieron identidad propia.

Sus aldeas no tuvieron características definidas de instalación, ni practicaron una economía en particular. Era una sociedad agricultora en la que la llama ocupó un destacado papel económico y social. Sus productos manufacturados tenían alto valor de intercambio, llegando a sitios distantes como San Pedro de Atacama en el norte chileno.

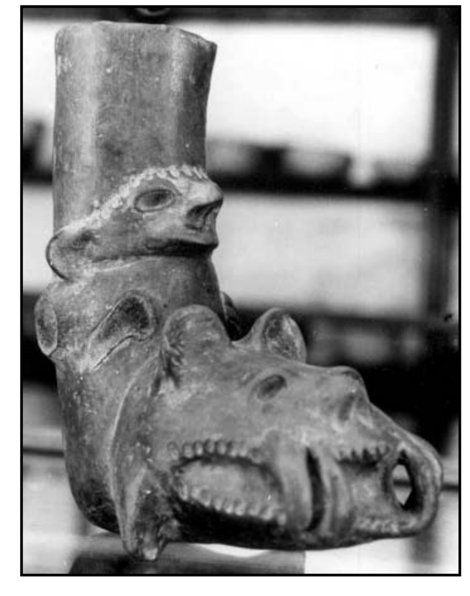
Estaba organizada en grupos de familias con parentesco pero no era un pueblo totalmente homogéneo. Con los artesanos dedicados parcialmente a la metalurgia, escultura y cerámica comenzaron a aparecer distintos estamentos.

En sus prácticas religiosas utilizaban alucinógenos y destacáronse por su alta técnica y el talento de sus obras artísticas.

Numerosos personajes de fantásticas morfologías se presentan salidos de un superreal universo mítico-ceremonial. Es una cerámica escultórica, plena de volúmenes globulares, configurados dentro de un hermético intimismo. Cohabitan seres alucinantes, humanoides y zoomorfos, de una idealidad expresionista. Tales entes son proyectados con diseño chamánico, ritualmente drogado y lograda estética de madura originalidad creativa, única en Amerindia.

Hay personajes espectantes, esperando su acaecer, sentados o en posición de bruces; los hay bípedos con cuerpos ovoides, obesos; hay vasos de estirados cuerpos cónicos de largo cuello y notable equilibrio morfoespacial; los hay de expansivas esferas. Este trasfigurado conjunto de enigmático lenguaje desnuda mitos, a veces, con un sospechoso humorismo entre el modelado y la luz, vital viajera delatora de sutilezas. A menudo, las obras conducen por un patético sendero que aulla, multiplicado por las bocas de los vasos: es un ulular inmanente, que no acepta consuelo. Contrariamente, otros ceramios permanecen en sí, silenciosos, en letargo introvertido.

Es esta, una despiadada morfología mitológica de un pueblo clamando su desesperación existencial, su ansia de lluvia, expresando su catarsis plástica. Al igual que tantas culturas amerindias, condorhuasi muestra una cosmovisión sumergida en pavores y súplicas, con una semiótica de cabal dialéctica plástica.

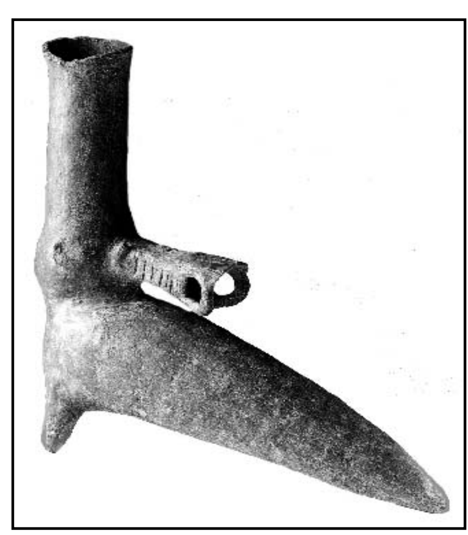


Ideología y plástica

257. Vaso ceremonial

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Vasija escultórica / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Superrealista. **Es im.** Abs: Fig. / Bar. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Modelado / Pastillaje / Engobado.

Crí. Se evidencia una *imagen de visión* por efectos de alucinógenos: la transmutación de un chamán en jaguar. Un ceramio de trascendente conceptualidad que explicita un normativo pensamiento mágico de toda Amerindia, o sea, el enorme poder que el hombre cree que el felino detenta y que él, con desmesurado ansiar desea poseer, por lo tanto se muestra simbiotizado con el mito.



258. Vaso ceremonial

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Vasija escultórica / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Superrealista. - **Es im.** Abs: Fig. / Bar. - **Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Modelado.

Crí. Esta cultura, creó una vaso ceremonial que fusiona con ella un personaje extraño, nacido de un alucinante delirio. Su presencia se impone por el enigma que trasunta y el delicado equilibrio morfoespacial escultórico logrado. Es una obra de indudable superrealidad y absoluta originalidad, tanto conceptual como formal.



259. Mortero felínico

Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Tridimensión / Mortero. **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Pur. / Ex. / Su. - **Ex te.** Mitología y ritualidad. **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y expresionismo. - **Mat.** Piedra. **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Dualidad formal: utilitaria y plástica. *Mortero-jaguar* para moler alucinógenos.

Crí. Su desaforado expresionismo, se ha logrado configurando abstracciones de escultórica rotundez, petricidad y feroz presencia mitológica. Es la deidad en toda su magnificencia de pesante volumen, potencia ritual y ominosa terribilidad. Son fusionados conceptos presentando la metafísica expresividad del dios con magistral talla. Tal logro devela el violento talento del artista y su feroz poesía.

Cultura alamito *400 a.C. - 650 d.C.*



260. Vaso ceremonial *Condorhuasi*
Cla / Gén. Cerámica. - **Con.** Mágica / Mítico-religiosa / Ideográfica. - **S Gén.** Vasija escultórica / Vaso. - **Mo Es.** Intimista. **Est.** Abs: Fig. / Ex. / Su. - **Mat.** Arcilla. **Téc.** Modelado.

Crí. Personaje fantástico, obra *de visión,* resuelta con una original morfología de lograda armonía volumétrica.

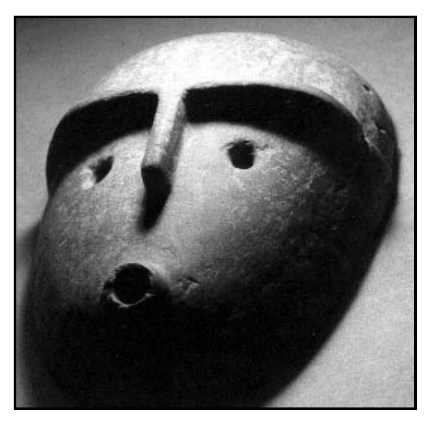
Cultura alamito

Cultura valliserrana que tuvo su epicentro en Campo del Pucará, Catamarca. Recibió influencias de su contemporánea *condorhuasi* y de *ciénaga* con la cual mantuvo un intenso contacto que la llevó a modificar características de asentamientos e inhumaciones. Los asentamientos son los mas complejos del Período Temprano en la región de valles.

La arquitectura se componía de 7 a 8 viviendas con paredes de barro, distribuidas en abanico frente una plaza central, donde se erguían dos plataformas con un gran montículo ceremonial. En cada una de estas unidades habitacionales, una familia extensa compartía el patio central comunitario, donde también se efectuaban.

Su economía era agrícola, de caza y recolección entierros.

De su obra plástica se destacan máscaras líticas y los “Suplicantes”. Son esculturas de un impar e intelectualizado formalismo presentando un pensamiento visual místico. Su diseño morfoespacial crea un hecho plástico de absoluta originalidad, produciendo una dialéctica de plenos y vacíos única en Amerindia y en el planeta hasta el siglo XX. Esa notable espacialidad, generada por el diálogo entre formas positivas plenas y negativas vacías más su esencial misticismo, se patentizan en la rítmica armonías compositiva. Tales personajes superreales conmueven por su estabilidad, por su singular clima poético que el elaborado diseño transmite.





261. 262. Máscaras
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Mítica / Ceremonial. - **S Gén.** Relieve / Máscara.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Abs: Geo. / Pur. / Su.
Ex te. Misticismo funerario. - **Ex mor es.** Bidimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y mito.
Mat. Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Crí. Atípicas creaciones plásticas, configurando diseños de superreal morfología.
243. Obsérvese la originalidad de la geometrización del rostro como expresión de una singular intelectualización.





263. 264. “Suplicantes”
Cla. / Gén. Escultura. - **Con.** Ceremonial.
S Gén. Tridimensión / Estatua. - **Mo Es.** Híbrido. - **Est.** Abs: Fig. / Pur. / Ex. / Su.
Ex te. Ceremonia y rito. - **Ex mor es.** Tridimensión. - **Ex ma plá.** Petricidad y estética. - **Mat.** Piedra. - **Téc.** Tallado / Pulido.

Des. Personajes observando el sidéreo.

Crí. *Obras chamánicas* de insólita originalidad formal, son dos de las más talentosas creaciones plásticas concebidas en Amerindia.
Aquí, lo ontológico y lo estético son una corporeidad de inspirada lógica creativa del ente sublimado. Son una atípica realidad plástica que se intuye de un instante, de un tiempo suspendido en su es-tar, que concentra su atención en una posible revelación de la deidad. Tal, la vitalidad introversa que es su presencia sumergida en el éxtasis. Tal, el aura carismático de las obras: inmanencias estéticas que impactan, empatías mágicas que generan y hacen posible su vigencia. Tales los mágicos fulgores que conmueven, renovados entes alucinados, encapsulados en su irreversible soledad.

Plásticamente, se han configurado sendas dialécticas entre volumenes plenos y vacíos, en dos soluciones formales distintas pero de similar trascendencia estética. Las mayores abstracciones se realizaron en los miembros y el tronco, quedando sus connotaciones anatómicas muy lejanas. Su talla muestra una gran armonía compositiva y un rítmico ondular donde el bloque ha sido oradado pero no anulado como tal. Cada composicion está encerrada en un prisma de dos cubos, lo cual indica un preestablecido sistema morfoproporcional.

Historia, política y sociedad

Asentada sobre el río Hualfín en Catamarca, tuvo amplia dispersión por la La Rioja, norte de San Juan y los valles Calchaquíes. Fue contemporánea a *condorhuasi,* tomando muchos de sus elementos culturales y dándoles fisonomía propia alcanzó pleno desarrollo y difusión cuando ésta declinaba.

Su economía fue agrícola, con cultivos de maíz y zapallo con riego artificial, y cría de camélidos. Realizaron terrazas y canalizaciones hídricas que suponen la existencia de trabajos comunitarios y cierta diferenciación social

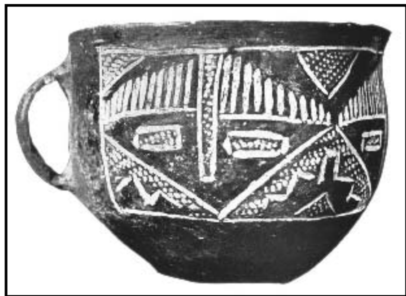
Mantuvieron un amplio intercambio comercial que llegó hasta la puna meridional y San Pedro de Atacama.

Las aldeas se componían de casas-pozo de planta circular diseminadas sobre las tierras de cultivo.

Sus tumbas eran de pozo con múltiples sepulturas y enterraban a sus bebés en urnas.

Hacia el final del período, cienaga tuvo un auge artístico. Produjo ceramios grises de baja cocción, con preferencia vasos con asa. La ornamentación incisa y texturada es geométrica. Su principal mérito fue dar origen cultural a un pueblo de gran calidad artística: aguada, el cual heredó su vocación por el dibujo.





265. 266. Vasos con asa *Ciénaga*
Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Vasija / Vaso.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.
Téc im. Dibujado / Incisión / Texturado.
Crí. La intención de los diseños es ornamental. Técnicamente tienen la virtud de haber iniciado un tipo de dibujo texturado de expresión eidética y gran sentido gráfico.

Período Medio *650 d.C. - 900 d.C.*

Hacia el 600 d.C., un importante aumento demográfico provocó el desarrollo de una agricultura intensiva. Los pueblos tenían entre 300 y 800 habitantes en viviendas construidas con piedra o adobe. Cada aldea era políticamente autónoma y la organización social adquirió mayor jerarquía.

Recibieron influencias religiosas del altiplano y erigieron centros ceremoniales. Adoptaron innovaciones técnicas mejorando los sistemas agrícolas con andenes, canales y represas, y aumentaron la producción cerámica y metalúrgica del bronce.

Cultura aguada

Tuvo su epicentro en Hualfín, Catamarca, y origen en las *Culturas alamito* y *ciénaga.* Protagonizó una gran dispersión cultística entre 650 y 900 d.C. difundiéndose por todo el Noroeste argentino.

Aguada recibió elementos culturales tiwanakotas desde San Pedro de Atacama y, por desarrollo propio influyó sobre las culturas ubicadas en toda la región valliserrana. Su difusión alcanzó las regiones transandinas y mantuvieron contactos ideológicos y comerciales con los grupos del sur de Salta y noroeste de Tucumán hasta el norte de San Juan.

Su organización política semejó una teocracia con criterio militar. El poder estaba concentrado en chamanes y jefaturas que establecieron jerarquías sociales y estratificación religiosa, unificando con la misma ideología mítica distintos pueblos de la región. En general sus aldeas mantuvieron las características multicomunitarias del Período anterior; agrupadas religiosamente y vinculadas por un antepasado en común.

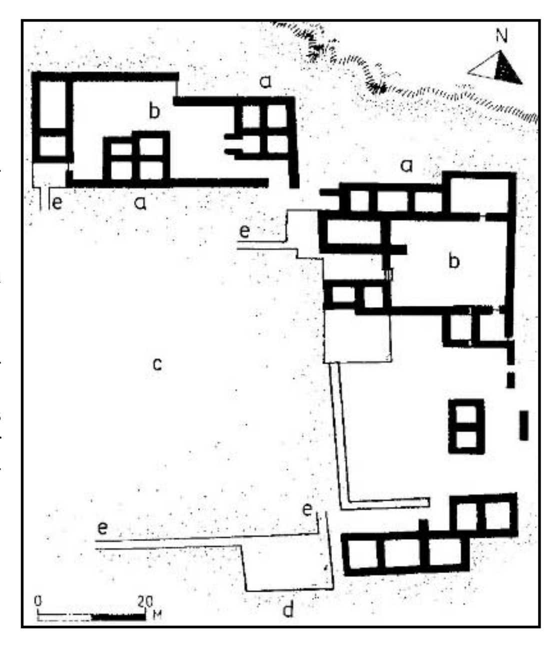
Alcanzó su máximo desarrollo en la región meridional de su área de influencia donde, entre el 800 y 850 d.C, se produjeron cambios en los asentamientos por influjo de grupos chaqueños y amazónicos.

Sustentaron su economía en una agricultura intensiva con andenes, represas y canalizaciones hídricas. Cultivaron varios tipos de maíz y porotos, maní, papa, ají y quinua. Criaron llamas y recolectaron algarroba. Realizaron tráfico e intercambio de productos con caravanas de llamas, a sitios distantes como Atacama en Chile.

Las construcciones cultísticas de aguada tuvieron planeamientos urbanos que fueron los más evolucionados de la región. El más conocido es La Rinconada en el valle de Ambato, con dirección norte-sur. Tiene una plataforma ceremonial de tierra con una calzada lateral, otra perpendicular, un sector residencial y una gran plaza. Construyeron otros monumentos de culto como pirámides y geoglifos con forma de estrellas de unos 18 m de diámetro, en el valle de Vinchina, La Rioja.

Aguada continuó con la especialización artesanal iniciada por condorhuasi. Elaboraron enorme cantidad de objetos suntuarios: textiles, excelentes ceramios y fueron consumados orfebres de bronce, cobre y oro.

En Belén, cavaron unas 200 tumbas, cilíndricas o cuadradas, con enterramientos individuales y colectivos. No realizaron enterramientos de bebés en urnas. En algunos casos sepultaron cráneos aislados sobre tumbas de adultos --cabezas-trofeo--, que evidencian prácticas sacrificatorias.



267. Planta de La Rinconada
Aguada
Cla. / Gén. Arquitectura - urbanismo. - **Con.** Mítica / Ceremonial.
S Gén. Centro de culto / Civil.
Mo Es. Intimista. - **Est.** Híbrido.
Mat. Piedra / Barro. - **Téc.** Pirca mojada.
Des. a. Habitaciones. **b.** Patios. **c.** Plaza. **d.** Basamento. **e.** Rampas.
Obsérvese la distribución de los sectores donde parecieran haber coparticipado un sistema templario y uno habitacional.

Veneraron al felino, presentado obsesivamente, vinculado simbólicamente con el sol, el poder, la guerra y la expansión territorial. Tomaron del altiplano al *Personaje de dos Cetros,* al *Sacrificador,* las cabezas-trofeo y las tabletas de madera tallada para el ritual con alucinógenos.

De manera imperceptible va surgiendo de la matriz formativa de ciénaga, la felínica *Cultura de aguada.* Producirá, una vasta obra ceramística con varios tipos de vasijas, para soporte de dibujos, incisos o con pincel, con la omnipresente imagen del jaguar. Los dibujos son paradigmas de una vocación gráfica que expresa el mito felínico y su ostentación por una sociedad militar. Se plasma así un pensamiento visual, creador de infinidad de diseños ideográficos de un desaforado expresionismo ominoso y trágico, que desarrolla una comunicación signal-semiótica, religiosa y militar de impar cultura autor.

Debido a los varios asentamientos distantes unos de otros: Hualfín, Rinconada, Belén, Ambato, etc., plasmó, de acuerdo con épocas y lugares, distintas morfologías que oscilan desde el candor de un dibujo casi infantil de proyección eidética, hasta uno de gran madurez intelectual, de conceptual y melodiosa valoración lineal-textural. Aguada revela un dominio consumado del diseño y expresión, constituyendo uno de los acervos de mayor relevancia en las artes gráficas amerindias.

Su degradación fue paulatina y variable en cada zona. El colapso ocurrió por el agotamiento del ecosistema y presiones ejercidas por pueblos orientales.



268. Guerrero con alter ego *Sitio Belén*

Cla / Gén. Dibujo. - **Con.** Mítico-religioso. **S Gén.** sobre cerámica / Vaso. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Abs: Fig. / Bar. / Su. **Ex te.** Guerrero. - **Ex mor es.** Bidimensión. **Ex ma plá.** Eidético. - **Mat.** Sobre Arcilla. **Téc.** Incisión / Textura.

Des. Guerrero con lanzadardos y escudo, potenciado por un felino *alter ego* u *otro yo* de dos cabezas.

Crí. Guerrero vestido con la piel del dios jaguar y protegido por un superreal ente de *Poder.* Obsérvese, el magnífico diseño de la cabeza del felino, bastante convencional en esta cultura, donde se la ha abstraido hasta dejar colmillos, orejas y la síntesis del *ojo-mancha.* El mismo diseño felínico se encuentra en el lanzadardos, el cual es potenciado mágicamente por su presencia. La obra es facticamente eidética y patentiza gran madurez dogmática y conceptual, ya que todos los elementos configuran una estructura gráfica felínica en todos sus detalles.





270. Urna 271. Vaso

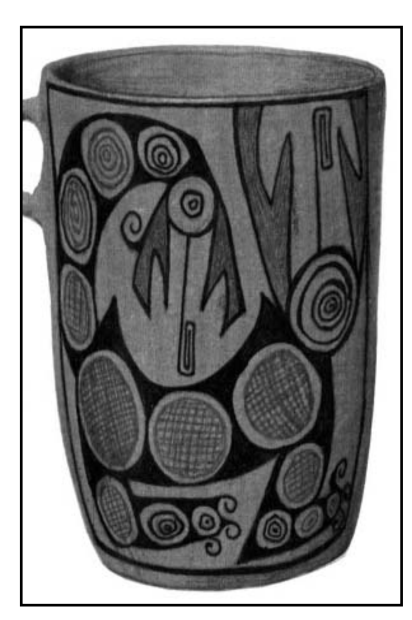
Cla. / Gén. Cerámica / Dibujo. - **S Gén.** Urna / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Fig y Geo. / Bar. **- Mat.** Arcilla / Pigmentos negro-rojo s / amarillo. - **Téc re.** Modelado. **Téc im.** Dibujado / Incisión / Pincel / Engobado / Bruñido.

Des. 270. Urna con diseño de jaguar.

Crí. Sobre un ceramio de armónica morfología, se ha inciso y texturado la abstracción de un jaguar muy elaborado conceptualmente, compuesto con buen equilibrio formal compositivo, donde las manchas felínicas ahondan la comunicación ideográfica.

Des. 271. Imagen causal del poder pluvial.

Crí. Sobre la base del rostro de un *ave-humanoide* que *llora = lluvia,* se ha dibujado un diseño votivo propiciador del vital *llanto celestial*.

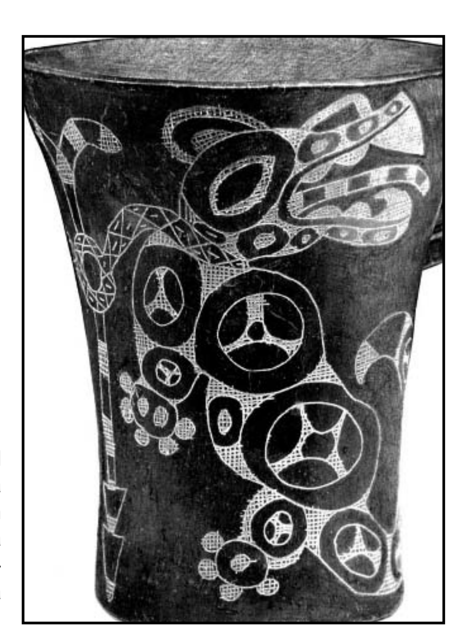


269. Vaso con felino *Sitio Hualfín*

Cla. / Gén. Cerámica / Dibujo. - **S Gén.** Vasija / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Fig y Geo. / Bar. **- Mat.** Arcilla / Pigmentos negro-rojo s / amarillo. - **Téc re.** Modelado. **Téc im.** Dibujado / Incisión / Pincel / Engobado / Bruñido.

Des. Jaguar serpénteo con dos cabezas.

Crí. Intrincado diseño de extraordinaria originalidad y centrípeto equilibrio compositivo de insólita morfología de jaguar.



272. Jaguar *Sitio Ambato*

Cla. / Gén. Cerámica / Dibujo. - **S Gén.** Vasija / Vaso. - **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Fig y Geo. / Bar. **- Mat.** Arcilla. - **Téc re.** Modelado. **Téc im.** Dibujado / Incisión / Texturado.

Des. El jaguar en toda su fiereza.

Crí. Imagen causal de los *Poderes* del sol y militar connotado con un dardo. La riqueza del diseño es esplendente, plasmado con dibujo de cabal expresividad que configura un evidente pensamiento formal e ideológico de particular originalidad, aún dentro de la misma cultura.

Con probable origen en pueblos de la Amazonia, tuvo su epicentro en la llanura santiagueña sobre las orillas de los ríos Dulce y Salado. Posteriormente, se difundió hacia el oeste rebiendo influencias de *aguada* y de grupos extraños a la región. Hacia 1200 d.C. llegaron a la zona de *sunchituyoc* las primeras manifestaciones de la *Cultura averías,* con la que coexistieron hasta 1600 d.C.

Explotaban diversidad de recursos en un radio cercano a sus asentamientos. Su economía se basaba en un sistema mixto de subsistencia, con predominio de la agricultura y corrales de llamas. Utilizaban los desbordes de ríos para riego de plantaciones de maíz, continuando la caza, pesca y recolección. Los campos de cultivo circundaban los poblados. Adquirieron integración económica con el Noroeste, por medio del comercio o de la colonización.

Construyeron viviendas sobre albardones, montículos de tierra y dejados por las crecidas de los ríos, que hacían las veces de represas naturales. Las aldeas estaban rodeadas por empalizadas y podían tener varias filas de albardones conteniendo hasta 1.000 viviendas. Estaban organizados tribalmente y políticamente eran una jefatura simple.

Inhumaban a adultos y niños en urnas enterradas en los albardones.

Las urnas sunchituyoc, de morfologías y diseños míticos diferentes al Noroeste, por lo general son de gran tamaño y buena terminación. Existen numerosas variaciones formales del ave mítica venerada que presentan un explícito criterio signal perdurando en el tiempo como arquetipo mitológico. Con estática simetría, de hierática sacralidad, se muestra este dios-ave, plásticamente plasmado, desocultando el Ser de su cultura-autor.

Historia, política y sociedad

Período Tardío *900 - 1470 d.C.*

Cuando en los valles desapareció el poder unificador de aguada, las características de cada cultura renacieron de un modo evidente y diferenciado. Existieron múltiples contactos interétnicos, con preponderancia de los grupos de las selvas orientales.

Los poblados se organizaron politicamente en parcialidades o señoríos y los Jefes ostentaron pectorales y *tokis**, como símbolos de mando.

Cultura santamariana

Estaba distribuida en varios poblados radicados en las laderas montañosas de los valles Yocavil o Santa María, del Cajón y Calchaquí.

Las viviendas eran casas-pozo comunales, habitadas por familias extensas. En general, la población de cada aldea superaba los 1.000 habitantes.

Desde 900 d.C. mantuvo su independencia y características regionales, hasta que perdió la autonomía en 1470 d.C., cuando el Inca Topa Yupanqui anexó los valles al Tahuantinsuyu. Cada uno de sus poblados se convirtió en una gobernación politicamente dependiente del Cusco.

Tuvieron una agricultura intensiva. Aplicaron una buena técnica agraria y un abastecimiento sustentado en la producción especializada. Dotaron a sus campos de riego permanente cosechando maíz, zapallo y quinua. Se dedicaron al pastoreo de llamas y alpacas y recolectaron algarroba.

Su organización social era estratificada y estaban nucleados en señoríos independientes que sólo se reunían confederalmente en caso de conflicto externo.

Practicaron la especialización artesanal, dando impulso a la alfarería y textilería. Sobresalieron en la metalurgia del bronce fundiendo discos, campanas, hachas y brazaletes. Son características sus urnas funerarias para bebés debido a su estética y larga tradición.

Ideología y plástica

Sus lugares de culto eran los *mochaderos,* áreas ceremoniales donde se reunía la población. Tenían ídolos tallados en madera clavados en los senderos y, durante las ceremonias, el viento hacía sonar las campanas de bronce donde el sol reflejaba su luz. Realizaron sacrificios de animales y consumieron alucinógenos con fines rituales.

No obstante la baja calidad de la arcilla y el deficiente horneado, las urnas funerarias para bebés son de las creaciones formales más logradas del Noroeste. Una notoria ave mítica preside casi toda urna que se desarrolló con sutiles variaciones de sus diseños. Las imágenes perviven rediseñadas y presentan una *deidad-ave* más signos geométricos ofídicos y cósmicos, todos relacionados con el Cielo, la Lluvia y la Tierra. Establecieron durante siglos un permanente y obsesivo ruego de mantenimiento y vida que, por estar en una urna funeraria, se refería a una eterna vida en el *Inframundo* y/o mensajes a los dioses, con un similar criterio que otros pueblos amerindios.

Los cambios formales de los cerámios fueron pausados y paulatinos, dirigidos a una mayor esbeltez de las urnas: menor volumen para el cuerpo y mayor largura para el cuello. Sus diseños míticos no variaron sustancialmente.



273. Urna *Sunchituyoc*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Urna. **Con ce.** Ceremonial. **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. **Est mor.** Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Pincel.

Des. Ave mítica propiciatoria.

Crí. Magnífico icono de original diseño.



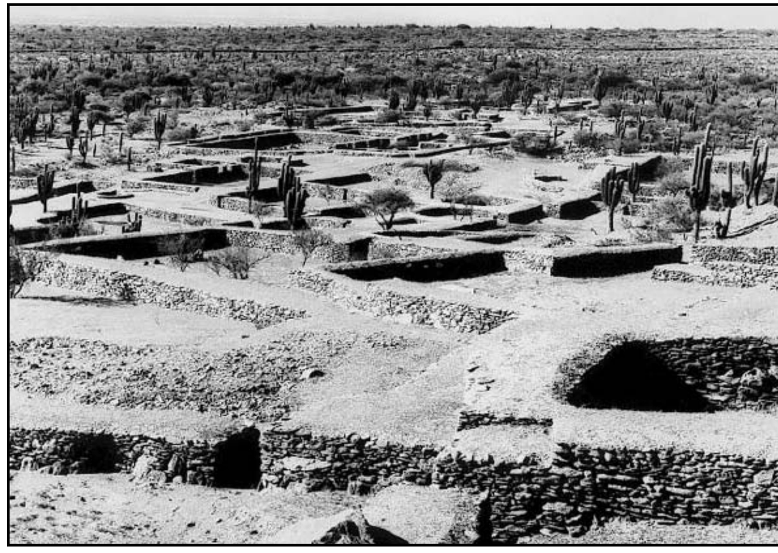
274. Urna *Santamariana*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Urna. **Con ce.** Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto. **Es im.** Abs: Geo. / Bar. - **Mat.** Arcilla. **Téc re.** Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Pincel.

Des. Urna funeraria para bebé con simbología cósmica.

Crí. En el cuello: ave mítica con lágrimas = *Lluvia* y dos *suris* --ñandú-- con cruces en sus cuerpos = *Tierra.* En el cuerpo: serpientes geometrizadas = *Tierra.* El mensaje fue siempre similar, propició la Lluvia sobre la Tierra y *conjuró la protección del infante difunto.*

Cultura averías *1200 - 1500 d.C.*



275. Ciudad de los Quilmes
Santamariana

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura.
Con. Pragmática habitacional. - **S Gén.** Civil / Militar. - **Mo Es.** Intimista. - **Est.** Híbrido.
Ti Ur. Ciudad. - **Ti Ob.** Ara / Basamento / Calzada / Casa / Plaza / Pucara / Templo / Tumba. - **Ti Con.** Muro / Techo / Viga.
Si Con. Murario. - **Ex te.** Hábitat.
Ex mor es. Espacialidad exterior.
Ex ma plá. Petricidad. - **Mat.** Piedra / Barro / Madera. - **Téc.** Bloque / Argamasa / Pirca mojada.

Des. Ruinas reconstruidas del urbanismo calchaqui. Se observan habitaciones semisubterráneas y abiertas levantadas con pirca mojada, o sea, piedras sin cantear y barro en hiladas informales.

Crí. El urbanismo demuestra el elevado nivel de la cultura. Fue un gobierno de capacidad política y socio-económica desarrollada, con un planeamiento acertado y gran especialización en los procesos constructivos. Poseía ingeniería hidráulica y corrales para camélidos. Tuvieron relación con los incas, y la ciudad fue un puesto intermedio para las fuerzas imperiales en su conquista hacia el sur.

Su ámbito fue Santiago del Estero, expandiéndose sobre la región serrana, aportando y tomando pautas culturales.

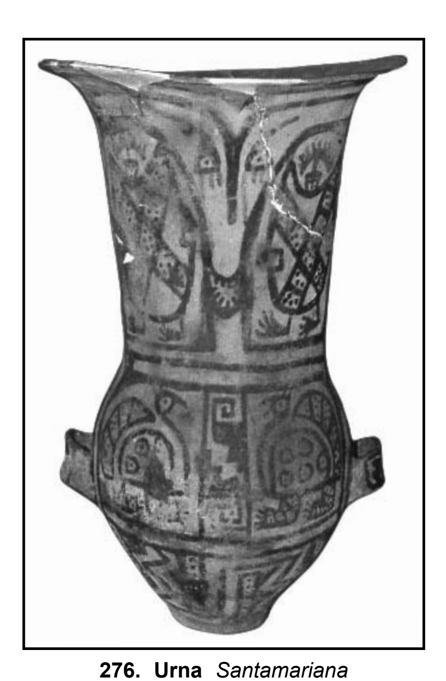
Averías fue la culminación de un proceso de adaptación de distintas poblaciones chaco-santiagueñas al ambiente de llanura. Las influencias recibidas de la zona andina, le dieron un carácter de receptor y reelaborador de elementos del oeste, del Chaco y del Litoral argentino.

Fue una cultura agroalfarera que incrementó los recursos productivos. La agricultura pasó a ser principal y disminuyó su dependencia de la caza y recolección. Mantuvo un intenso intercambio comercial con regiones alejadas como la puna o las sierras.

Sus aldeas estaban rodeadas por empalizadas y eran de gran tamaño. Alcanzó cierta complejidad social con una organización política basada en jefaturas. Realizaron textilería, metalurgia y cerámica.

Los ceramios de avería presentan dibujos con singulares valores gráficos ya que se destaca por una incipiente vocación pictórica. Fue la única cultura de esta zona que mostró superficies bicromas: rojo y negro sobre blanco, y planos de color por medio de textura gráfica con intenciones pictóricas.

Su temática muestra serpientes y aves, con abstracciones hacia una síntesis máxima. Se evidencian signos e ideográfías metamorfoseados de imágenes naturalistas con impoluta geometría. Los diseños, no obstante la conceptual elaboración, transmiten misticismo y honda poesía, efecto de la inmanente fe habida.



276. Urna *Santamariana*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Urna.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista.
Est mor. Concreto. - **Es im.** Abs: Geo. / Bar.
Mat. Arcilla. - **Téc re.** Modelado.
Téc im. Dibujado / Pincel.

Des. Urna funeraria tardía --cuello largo, cuerpo pequeño--, con simbología cósmica.

Crí. En el cuello símbolo del Cielo: el ave mítica llorando = *Lluvia.* En ambos costados dos guerreros = *Poder.* En el cuerpo símbolo de la Tierra, dos suris --ave terrestre-- separados por un signo serpénteo = *Tierra.*





277. 278. Urnas *Averías*

Cla. / Gén. Cerámica. - **S Gén.** Uma.
Con ce. Ceremonial. - **Con im.** Mítica-religiosa / Simbólica. - **Mo Es.** Intimista. - **Est mor.** Concreto.
Es im. Abs: Geo. / Bar. **Mat.** Arcilla.
Téc re. Modelado. - **Téc im.** Dibujado / Pincel / Pintura incipiente.

Des. Urnas funerarias.

Crí. 258. Con abstracciónes signales de aves = *Cielo.*
259. Con abstracciónes signales de serpientes = *Tierra.*
Con dominio de los medios gráficos, se percibe la intención de producir planos de color con grafismos. Son bicromías: rojo y negro sobre blanco.

En 1470 d.C., el sur boliviano, norte de Chile y Noroeste argentino, hasta la provincia de Mendoza, fueron integrados al Tahuantinsuyu como el Collasuyo por el Inca Topa Yupanqui. Se cree que esta expansión estaba centrada en la explotación de minas metalíferas.

Se desconoce como fue la anexión ya que no existen evidencias de una confrontación violenta. Cada jefatura local quedaba convertida en una gobernación dirigida por un *curaca* y sus pobladores adoptaban el idioma y la religión oficiales.

Planificaron una extensa red caminera por los que canalizaban la información, el transporte y el tráfico de bienes. Constaba de dos caminos paralelos, el de la costa en territorio chileno y el de la sierra a través de valles y quebradas argentinos; vinculados por caminos transversales.

En territorio argentino, los incas levantaron más de 100 instalaciones y su presencia quedó reflejada en ceramios, en tipos constructivos incorporados a los poblados locales y en establecimientos con funciones específicas: *kallankas* o galpones, y edificios para residencia de administradores y dignatarios.

Tuvieron enclaves administrativos como Titiconte y Casa Morada en Jujuy; La Paya en Salta y Tambería del Inca en La Rioja. Eran almacenes de recursos y servicios, fundamentales en la redistribución de bienes y estaban relacionados con los *mitimaes,* pueblos que se trasladaban para trabajos estatales.

Los enclaves militares como el Pucará de Aconquija en Catamarca y de Quilmes en Tucumán, protegían los límites del imperio del ataque de grupos de la selva consolidando el poder del Inca en el territorio. Solían estar relacionados con los establecimientos anteriores.

Los santuarios de altura como Nevado de Chañi en Jujuy y Cerro El Toro en San Juan, eran sitios de culto emplazados por encima de los 4.000 m. Variaban desde simples lugares de ofrenda hasta complejos centros ceremoniales donde realizaban sacrificios de niños acompañados de ofrendas y ajuares.

Las postas de enlace o *tambos* como Calahoyo Chico en Jujuy y Fuerte Quemado en Catamarca, eran lugares de reabastecimiento y descanso, con residencias, depósitos y corrales. Estaban ubicados al costado de los caminos y separados por una jornada de marcha.



279. Casas del Pucará de Tilcara *Cultura omaguaca*

Cla / Gén. Urbanismo / Arquitectura. - **Con.** Pragmática habitacional. - **S Gén.** Civil. **Mo Es.** Intimista.
Est. Híbrido. - **Ti Ur.** Pueblo.
Ti Ob. Ara, basamento, calzada, casa, plaza, templo, tumba.
Ti Con. Dintel, fachada, muro, techo, vano, viga.
Si Con. Murario. - **Ex te.** Hábitat.
Ex mor es. Espacialidad exterior / interior.
Ex ma plá. Petricidad. - **Mat.** Piedra / Madera / Cardón. - **Téc.** Bloque / Pirca.

Des. Ruinas reconstruidas de casas campesinas. Los incas dominaron la zona.

Adena. *700-100 a.C.,* cultura arcaica del Sureste norteamericano. Construyó túmulos, fabricó cerámica y trabajó el cobre.

Aguada. *650-850 d.C.,* cultura agraria del Noroeste argentino con amplia difusión cultística del jaguar. Tuvo extraordinarios ceramistas y dibujantes.

Agustiniana. *555 a.C.-500 d.C.,* cultura agrícola colombiana que construyó tumbas trilíticas. Tuvo extraordinarios escultores.

Alamito. *400 a.C.-650 d.C.,* cultura agroalfarera del Noroeste argentino. Tuvo extraordinarios escultores.

Anasazi. *185 a.C.-1300 d.C.,* cultura agraria del Suroeste norteamericano. Tuvo importantes arquitectos y ceramistas.

Apache. Tribu originaria del Subártico. Fueron cazadores nómades que hacia el 1000 d.C. emigraron a la región desértica del Suroeste norteamericano.

Arawak. Familia lingüística hablada por distintas tribus de agricultores de origen amazónico como *taínos* y *chané.*

Averías. *1200-1500 d.C.,* cultura Chaco-santiagueña argentina. Tuvo importantes ceramistas y dibujantes.

Ayampitín. *6600-4000 a.C.,* industria lítica con epicentro en la región de las Sierras Centrales y difusión en territorio argentino.

Azteca. *1300-1521 d.C.,* extraordinaria cultura militar con capital en Tenochtitlán, en el Valle Central de México. Fueron eximios escultores y poetas.

Belén. *1100-1470 d.C.,* cultura agraria del Noroeste argentino con buenos ceramistas.

Caribes. Tribus agricultoras amazónicas, de una amplia zona de las Tierras Bajas Tropicales e islas del Caribe. Fueron temidas por su antropofágia.

Ciénaga. *400 a.C.-650 d.C.,* cultura del Noroeste argentino. Produjeron alfarería e iniciales diseños gráficos.

Clovis. *10000-8000 a.C.,* bandas de cazadores-recolectores nómades especializados que alcanzaron gran difusión territorial en Norteamérica.

Coclé. *900-1600 d.C.,* tribus agricultoras de Panamá con importantes ceramistas y dibujantes.

Colima. *500 a.C.-900 d.C.,* región de Occidente de México habitada por grupos agrarios que convivieron con Jalisco y Nayarit. Tuvo importantes escultores ceramistas.

Condorhuasi *300 a.C.-650 d.C.,* cultura agraria del Noroeste argentino. Tuvo excelentes ceramistas y escultores.

Culhuas. *1100-1600 d.C.,* grupo de ascendencia tolteca, asentado en el valle de México, con capital en Culhuacan.

Chanca. *1000-1420 d.C.,* pueblo serrano de los Andes Centrales conquistados por los incas.

Chancay. *1200-1476 d.C.,* cultura de la costa central peruana. Tuvo extraordinaria textilería.

Chavín. *900-200 a.C.,* alta cultura de los Andes Centrales, con difusión ideológico-felínica panperuana desde su centro ceremonial de Chavín de Huántar. Tuvo buenos arquitectos y crearon extraordinarios diseños semióticos, tallas y ceramios.

Chenes. Región maya Clásica con importante arquitectura-escultórica templaria.

Chibchas. Nombre genérico de tribus centroamericanas y colombianas. Tuvo excelentes orfebres.

Chichimecas. *1000-1500 d.C.,* tribus nómades de la *Tradición del Desierto,* con escaso nivel cultural llegados al Valle de México.

Chimú. *1000-1532 d.C.,* cultura militar de la Costa Norte peruana organizada en una confederación de los valles costeros. Tuvo excelentes arquitectos y orfebres.

Chiriquí. *900-1600 d.C.,* región del Pacífico costarricense, habitada por grupos agricultores con excelente cerámica y orfebrería.

Chorotegas. *900-1600 d.C.,* grupos agricultores de Chiapas y los Altos de Guatemala; hacia el Posclásico se hallaban en el sur de Nicaragua y el norte de Costa Rica.

Chorrera. *1000-500 a.C.,* cultura ecuatoriana. Tuvo buenos escultores ceramistas.

Del Golfo. *200-900 d.C.,* cultura de Veracruz Central con centro de culto en El Tajín. Tuvo importantes arquitectos, escultores y ceramistas.

Diquis. *900-1600 d.C.,* región del Pacífico costarricense, con grupos agricultores excelente cerámica y orfebrería.

Esperanza. *400-900 d.C.,* cultura maya de Kaminaljuyú, Guatemala, gobernada por los teotihuacanos.

Guanacaste. *900-1600 d.C.,* área atlántica de Costa Rica, donde grupos agrarios levantaron basamentos templarios y tuvieron una excelente cerámica y escultura.

Hohokam. *100 a.C.-1450 d.C.,* cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano.

Hopewell. *300 a.C.- 400 d.C.,* grupos cazadores del Sureste norteamericano con agricultura incipiente, aldeas y construcción de grandes túmulos.

Huari. *600-1200 d.C.,* cultura militar de los Andes Centrales. Desde el 800 d.C. protagonizó una expansión militarista panperuana. Tuvo excelente textilería.

Huasteca. *1000-1550 d.C.,* cultura de origen maya de la costa norte del Golfo de México. Tuvo buenos artesanos.

Inca. *1300-1532 d.C.,* extraordinaria cultura imperial de la Sierra Sur peruana con capital en Cusco. Fueron superiores políticos, arquitectos, ingenieros y estetas.

Jalisco. *500 a.C.-900 d.C.,* región de grupos agrarios de Occidente de México, que convivieron con Colima y Nayarit. Tuvo notables escultores ceramistas.

Lambayeque o **Sicán.** *700-1200 d.C.,* cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo excelentes orfebres.

La tolita. *500 a.C.-500 d.C.,* cultura agraria ecuatoriana. Tuvo importantes ceramistas escultores.

Manteña. *500-1535 d.C.,* cultura de la costa ecuatoriana. Tuvo buenos ceramistas.

Maya. *300-900 d.C.,* extraordinaria cultura teocrática que ocupó la península de Yucatán, el este de México, Guatemala, Belize, El Salvador y el oeste de Honduras. Tuvo superiores astrónomos, matemáticos y artistas plásticos, en especial arquitectos, escultores, dibujantes y ceramistas.

Maya-tolteca. *1000-1547 d.C.,* cultura híbrida del norte yucateco, producto de la invasión tolteca a la región. Tuvo excelentes astrónomos y arquitectos.

Mississippica. *800-1500 d.C.,* cultura agricultora del Sureste norteamericano. Construyó túmulos ceremoniales.

Mixteca. *1000-1519 d.C.,* cultura militar de Oaxaca continuadora de la zapoteca. Tuvo extraordinarios artesanos y artistas plásticos: ceramistas, orfebres, escultores y arquitectos.

Mochica. *50 a.C-650 d.C.,* cultura militar de la costa norte peruana. Tuvo extraordinarios arquitectos, dibujantes, ceramistas, escultores y orfebres.

Mogollón. *300-1350 d.C,* cultura agroalfarera del Suroeste norteamericano. Tuvo buenos ceramistas.

Muisca. *400-1537 d.C.,* importante cultura chibcha colombiana. Tuvo excelentes políticos y orfebres.

Nasca. *100-800 d.C.,* cultura militar de la costa sur peruana sucesora de paracas. Tuvo extraordinarios ceramistas, pintores y teleros.

Natchez. Tribu de agricultores del Sureste norteamericano, heredera de la cultura mississippica.

Navahos. Tribu de cazadores nómades del Subártico. Hacia 1100 d.C. tomó pautas culturales de agricultores del Suroeste norteamericano.

Nayarit. *500 a.C.-900 d.C.,* región de grupos agrarios de Occidente de México que convivivieron con Colima y Jalisco. Tuvo excelentes escultores ceramistas.

Nicarao. *900-1600 d.C.,* tribu de Nicoya de origen nahua con buena cerámica y escultura lítica.

Ocucaje. Tradición cerámica de la Costa Sur peruana influenciada por chavín y relacionada con paracas Cavernas.

Olmeca. *1300-100 a.C.,* gran cultura de la costa del Golfo de México, iniciadora de las principales pautas culturales mesoamericanas. Tuvo extraordinarios diseñadores semióticos y escultores líticos.

Paracas. *800 a.C.-100 d.C.,* cultura de la costa sur peruana contemporánea de chavín. Tuvo extraordinaria textilería pictórica.

Protomayas. *250 a.C.-250 d.C.,* grupos agrarios que, en los centros de Izapa y Kaminaljuyú, sentaron las bases del desarrollo maya.

Pucara. *300 a.C.-500 d.C.,* cultura altiplánica peruana anterior a la tiwanakota. Tuvo buenos arquitectos y escultores.

Pueblo. Tribus del Suroeste norteamericano que ocuparon la región anasazi al desaparecer esta cultura. Tuvo excelentes ceramistas.

Puuc. Área maya del Noroeste yucateco donde se creó una superior arquitectura-escultórica.

Quechua. pueblo de la sierra sur peruana, de posible ascendencia tiwanakota, de donde surgió la disnastía inca.

Quimbaya. *700-1600 d.C.,* cultura agraria colombiana de excelente orfebrería.

Recuay. *100 a.C.-800 d.C.,* cultura de la sierra norte peruana. Tuvo buenos arquitectos, ceramistas y escultores.

Río Bec. Área maya del norte yucateco donde se creó una excelente arquitectura-escultórica.

Salinar. *400 a.C.-100 d.C.,* cultura de la costa norte peruana. Tuvo buenos arquitectos y ceramistas.

Santamariana. *1000-1470 d.C.,* cultura agraria del Noroeste argentino. Fueron buenos alfareros y dibujantes.

Shawnis. Tribu de agricultores del Sureste norteamericano, heredera de la cultura mississippica.

Shoshoni. Tribu de cazadores-recolectores de la gran cuenca norteaméricana perteneciente a la *Tradición del Desierto.*

Siguas. *1000-1600 d.C.,* tribu agricultora de origen nahua.

Sinú. *700-1600 d.C.,* cultura agraria colombiana de excelente orfebrería.

Sunchituyoc. *700-1400 d.C.,* cultura agraria Chaco-santiagueña argentina. Tuvo buenos ceramistas y dibujantes.

Tafí. *300 a.C.-650 d.C.,* cultura agroalfarera inicial del Noroeste argentino. Realizó una incipiente arquitectura y escultura lítica.

Tairona. *700-1600 d.C.,* cultura agraria de Santa Marta, Colombia. Tuvo extraordinarios arquitectos, orfebres y ceramistas.

Talamanca. *900-1600 d.C.,* región atlántica de Costa Rica, con basamentos templarios, buena cerámica y orfebrería.

Tarasca. *1000-1532 d.C.,* cultura militar del Occidente mexicano, producto de la fusión de nayarit, colima, jalisco y chichimeca. Tuvo excelentes ceramistas.

Teotihuacana. *100 a.C.-700 d.C.,* extraordinaria cultura teocrática del valle de México con capital en Teotihuacán. Tuvo extraordinarios arquitectos y diseñadores semióticos, e idóneos ceramistas, pintores y escultores.

Tepaneca. *1100-1600 d.C.,* grupo de ascendencia tolteca, asentado en el valle de México con capital en Azcapotzalco.

Ticomán. *300 a.C.-200 d.C.,* cultura arcaica del valle de México, con origen en la costa del Golfo, desaparecida en los comienzos de Teotihuacan.

Tiwanakota. *100 a.C.-1200 d.C.,* extraordinaria cultura del altiplano boliviano con capital en Tiwanaku. Tuvo superiores arquitectos y dominio de las demás artes plásticas.

Tolteca. *900-1200 d.C.,* cultura del centro de México con capital en Tula. Produjo una gran revolución militar imperialista y cultural. Tuvo importantes arquitectos y escultores.

Totonaca. *900-1519 d.C.,* cultura militar de la costa central del Golfo de México con capital en Cempoala. Tuvo arquitectos, ceramistas y escultores.

Tradición de Caza Sudamericana. *13000-8000 a.C.,* conjunto de rasgos que caracterizó a las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna suramericana.

Tradición de Grandes Cazadores. *15000-8000 a.C.,* conjunto de rasgos que caracterizó a las bandas de cazadores pleistocénicos especializados en la megafauna norteamericana.

Tradición de las Tierras Orientales. *7000-2000 a.C.,* conjunto de rasgos que caracterízó a los cazadores-recolectores posglaciares de las tierras boscosas del Sureste norteamericano.

Tradición del Desierto. *7000-2000 a.C.,* conjunto de rasgos que caracterízó a los cazadores-recolectores posglaciares del Oeste norteamericano.

Tradición del Sureste. *700 a.C.-1500 d.C.,* conjunto de rasgos que caracterízó a grupos aldeanos de distintas culturas, radicados en las tierras boscosas del Sureste norteamericano.

Tradición del Suroeste. *300 a.C.-1300 d.C.,* conjunto de rasgos que caracterízó a los grupos agrolfareros sedentarios radicados en la región del Suroeste norteamericano.

Tumaco. Región de la costa sur colombiana que corresponde al mismo complejo cultural de la costa norte ecuatoriana.

Tupí-guaraní. familia lingüística hablada por distintas tribus agricultoras amazónicas como *chiriguanos* y *guaraníes*.

Tzakol. *200-600 d.C.,* cultura maya con influencia teotihuacana de la región central del Petén y zonas aledañas. Construyó el centro ceremonial y administrativo de Tikal. Tuvo buenos arquitectos y ceramistas.

Uto-azteca. Familia lingüística hablada por grupos de la *Tradición del Desierto* como: *utes, paiutes, shoshonis, comanches* y *aztecas.*

Valdivia. *3000-1500 a.C.,* cultura agroalfarera ecuatoriana de la costa central. De sus poblados se destaca Real Alto.

Virú o **gallinazo.** *100 a.C.-500 d.C.,* cultura agraria de la costa norte del Perú. Tuvo notables arquitectos y ceramistas.

Zacatenco. *1500-300 a.C.,* cultura arcaica agroalfarera del valle de México.

Zapoteca *900-1200 d.C.,* gran cultura teocrática del valle de Oaxaca, con su centro de culto de Monte Albán. Tuvo extraordinarios arquitectos y escultores líticos.

Ajuar funerario. Ofrendas depositadas en los enterratorios como cerámica, textiles, orfebrería, figurillas, etc.

Artefactos. Objetos fabricados por el hombre y que poseen atributos específicos. *Artefactos = objetos + atributos.*

Ayllu. Grupo de familias en los Andes Centrales en épocas incaicas.

Banda. Todo grupo humano nómade con pocas personas, escasa organización social, igualitario y comandado por un líder.

Cabeza-trofeo. Cabezas de guerreros enemigos ostentadas como triunfo. Objeto de culto propio de Amazonia, difundido en Centroamérica y Andes Centrales. Reducción de cabezas por los *jívaros* en Suramérica.

Camellones. Método para agricultura utilizado en el altiplano andino que consistía en levantar parcelas de tierra sobre nivel, en cuyos lados corrían canales de regadío. También utilizado por los mayas.

Capulli. Grupo de familias en la cultura azteca.

Casas comunales. Unidades de habitaciones de grandes dimensiones, que alojaban varias familias.

Casas-pozo. Viviendas semienterradas, con paredes de piedra o adobe, emplazadas en cavidades cavadas en el terreno por razones climáticas.

Chamán. Persona carismática de una comunidad a quien se le atribuye capacidad de sanador, adivino y de comunicación con los dioses.

Chinampas. Jardines flotantes armados con balsas de juncos y lodo, propios de los aztecas para su agricultura.

Clan. Agrupaciones familiares que reconocen un mismo origen ancestral.

Códices. Hojas dobladas como biombos, donde los mayas, mixtecas y aztecas escribieronhechos históricos, dogma religioso, datos astronómicos y astrológicos adivinatorios, hechos de corteza de ficus machacada --*amate*--, fibra de maguey o piel de venado.

Complejo. Son un conjunto de pautas culturales o de diferentes industrias que convergen en un mismo lugar o región. *Complejo = industrias + grupos humanos.*

Concheros. Montículos cercanos a cauces fluviales, líneas costeras o lacustres, formados por la acumulación de deshechos alimenticios, como consecuencia de la ocupación temporaria de grupos humanos.

Confederación. Liga o alianza política entre jefaturas independientes, sometidas a un poder general, conservando el propio gobierno y autonomía.

Cultura. Conjunto de hechos políticos, sociales, intelectuales, artísticos, técnicos y tradicionales de un pueblo.

Cultura arqueológica. Conjunto de complejos culturales similares y distribuidos en sitios diferentes. *Cultura = complejos + difusión.*

Culturas hegemónicas. Aquellas que fueron rectoras en lo religioso, político, social, militar, comercial y artístico.

Domesticación. Proceso anterior a la agricultura y pastoreo, conque el hombre desarrolló especies vegetales y animales, mediante la selección y cuidado de ejemplares salvajes más fuertes y aptos.

Ecosistema. Conjunto de seres vivos, el medio natural en que se desarrollan y sus interrelaciones.

Especializado. Grupo nómade de cazadores-recolectores dedicado a la obtención intensiva de un recurso particular.

Estadío. Subdivisión de las tradiciones culturales, equivalente a *fases.*

Estado. En Amerindia: organización sociopolítica compleja, poseedora de un poder centralizado, dominio territorial, promulgación de leyes, ejército y seguridad interior, administración burocrática y reciprocidad asimétrica en favor de una clase social más elevada.

Lanzadardos. Propulsor, en general de madera, donde se coloca un dardo para arrojarlo con mayor fuerza y dirección.

Etapa. División definida por pautas culturales, tipos de rasgos comunes, estructurados conforme a un período cultural.

Etnia. Grupo de tamaño variable, de lengua y cultura unitaria, endógamo, en el que se transmiten condiciones hereditarias, biológicas y tradicionales.

Fase. Subdivisión de tradiciones culturales. Comprende lapsos cortos que presentan conjuntos de pautas suficientemente diferenciadas.

Fauna pleistocénica. Megafauna que habitó América hasta la culminación del cuarto Período Glacial.

Formativo. Etapa transicional de las sociedades entre la caza nómade y la agricultura sedentaria, o sea, de una economía de depredación a una de producción. Se caracteriza por el inicio de los cultivos alimenticios, de los pastoreos y de la elaboración artesanal. No contiene significados de tipo temporal debido a que su duración fue variable en cada zona.

Hábitat. Medio en que se desarrolla la vida de una comunidad. Vivienda, casa.

Huaca. Lugar sagrado en los Andes Centrales. Templo.

Horizonte cultural. Categoría integradora de asociaciones y pautas difundidas sobre una gran extensión territorial durante un período determinado.

Industria. Conjunto de objetos de la misma materia que se encuentran en determinado lugar. *Industria = artefactos + grupos humanos.*

Juego de pelota. Juego ceremonial mítico-religioso propio de Mesoamérica, que consiste en pasar por un marcador una esfera de caucho, impulsándola con la cadera, los codos o las rodillas.

Kiva. Edificio circular para ceremonias, propio de la cultura anasazi.

Matrilineal. Organización social basada en clanes, regidos por la primacía de la madre en lo doméstico y por la línea materna en el parentesco.

Método de roza. Sistema agrario extensivo y bajo rendimiento. Consiste en talar, incendiar y sembrar sobre cenizas.

Megafauna. Fauna pleistocénica.

Nación. Concepto aún no bien definido ni aceptado mayoritariamente. Quizá, la mejor definición sea la de una población (o varias) con criterio de pueblo unitario, organización estatal y suficiente cohesión para mantenerse independiente.

Nicho ecológico. Se dice de un ecosistema.

No especializado. Grupo de cazadores-recolectores con una economía de subsistencia variada, que no explotaba un recurso en particular.

Patrilineal. Organización social basada en clanes regidos por la primacía del padre en la comunidad y por la línea paterna en el parentesco.

Período cultural. Unidad establecida para las secuencias culturales de determinadas áreas y cuyo objetivo es exclusivamente temporal.

Período glacial. En Suramérica es el lapso entre 35000 y 8000 años a.C.
En Norteamérica se conoce como *Glaciación de Wisconsin,* con el especial significado de haber permitido el ingreso al continente americano de los primeros grupos desde Asia.

Pirca. Muro de bloques de piedra, tallados o seleccionados.

Pucará. Voz quechua que designa una fortaleza. Estaban ubicados en la cima de los cerros y lugares escarpados.

Pueblo. Es el resultado de la evolución de una sociedad conciente de su unidad, residentes en un mismo hábitat, unidos por la lengua, la cultura y la tradición. También, sitio y comunidad dependiente de una ciudad. También los *indios pueblo: anasazi.*

GLOSARIO HISTÓRICO

Sacerdote. En Amerindia: integrante de la elite gobernante y representante de la religión institucionalizada. Encargado del culto, depositario de los conocimientos matemáticos, científicos y astronómicos. En determinadas culturas y épocas máximo dirigente político y militar.

Señorío. Cacicazgo, al inicio de la complejidad social, de un guerrero o sacerdote gobernando una sociedad multicomunitaria, con escala de prestigio entre sus miembros o estratificación social. Podía ser:
Simple: sociedad jerarquizada con un solo nivel de mando, ejercido por un jefe. Los artesanos no estaban dedicados tiempo completo.
Complejo: sociedad jerarquizada con dos niveles de mando, ejercido por un jefe en la toma de decisiones y por un estamento aristocrático hereditario. Los artesanos estaban dedicados tiempo completo.

Sipapu. Hueco que los grupos del Suroeste norteamericano cavaban en el centro de sus viviendas y kivas, por donde creían haber emergido desde el *Inframundo.*

Totem. Valoración mágica de un objeto natural o creado, o referido a un animal progenitor y/o protector de un individuo, clan o pueblo.

Tradición. Categoría cultural integradora; conjunto de rasgos, tecnologías o idiosincracias, difundidos en un área durante un largo lapso temporal. Puede dividirse en *Períodos* o *Fases.*

Tribu. Sociedad igualitaria mayor, cuyos integrantes tienen en común la lengua, modo de vida, economía autónoma y hábitat. Máxima unidad política para numerosos grupos amerindios.

Toki. Hacha ceremonial, generalmente de bronce, que ostentaban los curacas o jefes de la región andina.

Tumi. Cuchillo ceremonial, en general de oro, cobre o plata, muy difundido en la región andina. Se lo usaba en sacrificios rituales o como símbolo de poder.

GLOSARIO ESTÉTICO

Abstracción plástica. Se refiere a toda forma natural que ha sufrido un proceso de transformación tendiente a la captación de su esencia morfológica. Es una síntesis formal, producto de un particular concepto morfológico que se aleja de lo *Naturalista,* y responde a una interpretación de cada *cultura-autor* y su artista ejecutante. Tal abstracción, persigue un diseño simbólico, signal y/o ideográfico y ser plasmado en algún *Género Plástico.*

Alto relieve. Se refiere a formas modeladas o talladas, *figurativas, abstractas o concretas*, realizadas sobre un soporte que hace de fondo. Tal presencia es frontal y bidimensional: alto y ancho. A veces, lo excento de las formas, producen cierta profundidad.

Arquitectónico-escultórico, concepto. Es la cualidad de ciertas arquitecturas que patentizan en su realización lo arquitectónico y lo escultórico simultáneamente. Tal criterio, aparentemente dual no lo es tal: *conforma una sola corporeidad morfoespacial autónoma.* Se observa en todo monumento donde predomina una notoria morfoespacialidad exterior. Se observa en Amerindia, en otras culturas del planeta y en la obra de algunos arquitectos.
Ej: Pirámides templo, Amerindia. / "Portal del Sol", Tiwanaku. / Ciudadela de Machu Picchu. / Catedrales góticas. / Templo de Kandariya Mahadeva, India. / Pirámides egipcias. / Obras de Gaudí, Wright, Testa, Niemeyer, etc.

Arte*, concepto.* De acuerdo con las investigaciones históricas, teológicas, iconográficas y estéticas sobre la obra visual amerindia, se concluye que no existió el concepto de *obra de arte* ni de *belleza* tal cual lo entendemos en nuestra cultura occidental. Tal acervo plástico pertenece en su mayoría a una expresión mística, conceptual y ceremonial; por lo tanto, son obras sagradas y religiosas, plenas de idealizaciones míticas, para prácticas cultísticas: *es una obra de culto donde se patentizan ideas dogmáticas transmutadas en pensamientos visuales,* resueltos con determinados *Diseños, Modos Estéticos, Géneros Plásticos y Sistemas Compositivos.*
En nuestra cultura los conceptos* arte *y* bello *pertenecen al pensamiento grecolatino, y han sido analizados por la filosofía occidental. Sobre esta base, no se podría abordar cognocitivamente la iconografía amerindia. Tales nociones o juicios no existieron entre aquellos hombres pues, si bien sus morfologías sagradas estaban regidas por severos sistemas compositivos, su objetivo primordial era configurar una iconografía transmisora del pensar mítico-mágico.

Arte chamánico. Es una obra plástica que se presenta creada por una individual decisión. Se supone realizada por un chamán como ofrenda propiciatoria, para lograr mágicamente la concreción de un hecho deseado. Muestra a menudo, una imagen fantástica de estilo *Superrealista* y dramática expresión, y casi siempre es una pieza única.
Ej: Relieve de Chalcatzingo, olmeca. / Cabeza clava de Chavín de Huantar.

Arte cósmico. Se refiere a toda obra de culto plástica, cuyos fundamentos ideológicos y contenidos comunicantes tuvieron por finalidad ser símbolo de fenómenos naturales o de entidades metafísicas --deidades-- que, a su vez, fueron metonimias cósmicas.

Arte oficial. Es una obra plástica establecida y mandada ejecutar por un gobierno. El diseño y su realización son, casi siempre, convencionales de idea y morfología, manufacturada por artesanos. Menos la arquitectura, los demás *Géneros Plásticos* se realizaron en talleres.
Ej: Pirámides templo, estelas, mosaicos, ceramios, textiles, orfebrería.

Arte plástico. Se refiere a toda obra realizada con materiales dúctiles: barro, madera, piedra, oro, etc., a los cuales se los manipula y transforma por medio de técnicas artesanales. Cuando su esencia ontológica, el Ser y su inmanencia expresivo-poética son plasmadas en tal creación –generalmente pieza única–, se percibe su cualidad y calidad de obra de arte, de lo contrario será una pieza artesanal que, como norma, es seriada.

Astronómica. Es una obra visual sagrada, dibujada, tallada o arquitectónica; concebida para registrar observaciones astronómicas solares, planetarias o establecer alineaciones de campo por medio de construcciones edilicias, mojones líticos o torres de observación, destinados a la medición del tiempo y ser registrados en calendarios.
Ej: Pirámides de Uaxactún, Teotihuacán y Tikal. / Observatorios de Monte Albán y Chichén Itzá. / Plazas de Salinas de Chao y Chavín. / Templos de Tiwanaku, Cusco, Pisac y Ollantaytambo.

Astrológica. Es una obra visual plástica, estela o códice, con signos e ideografías referentes a un método adivinatorio. También, un zodíaco de constelaciones con un sistema de pronósticos regido por un conjunto de números --cábala--, y un calendario mágico de 260 días. Se utilizaba para predicciones políticas, agrarias, sociales y sobre el destino de las personas.
Ej: Se encuentran en códices mayas, mixtecas y aztecas. Se supone en quipus incas utilizados también para contabilizar o memorizar hechos.

Bajo relieve. Es una obra contraria al **Alto Relieve** pues sus formas modeladas o talladas, *figurativas, abstractas o concretas*, se realizan debajo del nivel del soporte, cavadas en la superficie bidimensional utilizada.

Canon. Se refiere a una medida de proporción formal y a su *Espacialidad;* a una regla preestablecida y convencional para estructurar obras plásticas y urbanizaciones. Aquí se designa tal regla: *canon morfoproporcional. Amerindia tuvo tantos cánones morfológicos como culturas creadoras de diseños.*

Cinetismo. Se refiere al efecto óptico o *movimiento virtual,* que puede ser lineal o por contraste cromático y/o compositivo, en algunos textiles y pinturas sobre ceramios.

Claroscuro. Se refiere al contraste lumínico generado entre volumen y fondo, entre salientes y vacíos, en una escultura o relieve amerindios de *Estilo Barroco.* En pintura no existió su praxis debido a la manera plana y bidimensional de pintar.

Conceptos analíticos fundamentales. Se refieren a las tres fases operativas del *Arte Visual Amerindio:* fase *Ontológica, Mística o Profana y Realizativa,* que corresponden a tres estadíos fundamentales: *el Por qué (Expresión), el Para qué (Finalidad)* y *el Cómo (Facticidad).*

Estos conceptos son claves que orientan y ordenan el análisis iconográfico e iconológico.

Fase Ontológica: El Por qué *(Expresión)***.** Se refiere a las necesidades básicas del Ser: a su expresión, a la voluntad de plasmarla y a las características ontológicas de dicha expresión.

Volición del Ser:

- ***Necesidad ontometafísica.*** Es la voluntad de conocer, expresar y significar para diseñar una cosmovisión conceptual, con una determinada morfología plástica.
- ***Necesidad comunicante.*** Es la humana compulsión por trasmitir dicha cosmovisión plasmándola en un *Género Plástico* u otra expresión artística.
- ***Inmanencia expresivo-poética.*** Es inmanencia del Ser. Es la humana sensibilidad exquisita que emite el Ser de manera vocacional --como don instintivo, no racional--, en toda obra que, por esta razón y trascendiendo el mero artesanado, es sublimada en arte.

Fase Mística o Profana: El Para qué *(Finalidad).* Se refiere a la concepción mística de las obras --la mayoría--, cuya finalidad era corporizar una expresión de culto plástica, vocal relatada, danzada, etc. También, a la concepción naturalista y humanista de las obras --la minoría--, con poco o carente de contenido religioso. En Amerindia se observan las siguientes finalidades:

- *Sagradas metafísicas,* con obras que involucran lo *Mítico-Religioso, Mágico, Ritual y Funerario;*
- *Signal-Semióticas, Ideográficas, Cósmicas, Cosmogónicas y Astrológicas;*
- *Profanas humanistas,* con obras *Documentales y Astronómicas.*

Fase Realizativa: *El Cómo* *(Facticidad).* Se refiere a los criterios fácticos: ideológicos, técnicos y estéticos para la concreción de las obras plásticas.
Involucra:

- *la Concepción y el Pensamiento Visual = Diseño para la Comunicación;*
- *los Géneros Plásticos, los Modos Estéticos, los Estilos morfológicos, los Sistemas Compositivos, la Técnica de los Materiales y Sistemas constructivos arquitectónicos, son el discurso de la Clasificación iconográfica.*

Cósmica. Es toda obra visual concebida para mostrar una determinada cosmovisión fenoménica. Estos trabajos se realizaron principalmente con signos e ideografías. No obstante, todo el acervo mítico-religioso es simbólicamente cósmico.

Cosmogónica. Es toda composición visual sagrada o relatada, referente a la creación y existencia del mundo.

Cultura-autor, concepto. Se refiere a una alta o media cultura creadora de diseños plásticos, emanados de su casta gobernante pero de acuerdo con una tradición de cánones morfoespaciales, cromáticos y estilísticos autóctonos, y de práctica artesanal colectiva.

Decoración. Según el Diccionario de la Academia Española el término significa:

1- Acción y efecto de decorar. **2-** Cosa que decora. **3-** Conjunto de elementos que adornan una habitación, un ambiente.

Decorativa es toda forma que no se fundamenta en sí misma, y que siempre estará en función de, *como adorno.*
Ahora bien, ¿las sagradas obras de culto de Amerindia, dibujadas o pintadas sobre cerámicas, textiles, muros habitacionales o rupestres; modeladas sobre ceramios; talladas o con relieves mosaicos; arquitectónicas o escultóricas, fueron creadas de acuerdo con el concepto de adorno u ornamentación? La investigación *in situ* de aquel acervo ha comprendido:

- que no existieron, por parte de estos pueblos, los conceptos *de arte ni de lo bello aplicado a la plástica,* sino el de obra de culto conceptual;
- que la casi totalidad de lo realizado es mítico, ceremonial y comunicante, hecho sobre el soporte que fuera;
- que lo ejecutado no fue una morfología para decorar sino *para presentar imágenes sagradas sobre un soporte* y/o dentro de un ambiente, de acuerdo con los conceptos ideológicos y estéticos de cada cultura;
- que afirmar que son decoraciones de alguna superficie significaría que lo importante es el soporte y que la obra de culto funciona como su adorno. Es como decir que un pintor "decora su tela o un muro" con un trabajo al óleo: o sea, un absurdo. El pintor pinta sobre una tela o un muro su creación plástica. Es tácito que lo importante es la obra y no el soporte o el ambiente;
- que considerar que hubo tal criterio y por ende, designar tales realizaciones como *decoraciones* es incongruente y falaz.

Entonces, no existió por parte de los pueblos la intención de decorar o adornar, sino la de *presentar plásticamente sus imágenes mítico-religiosas* sobre un soporte, pues lo trascendente eran las imágenes, y no sobre qué se realizaron. El plasmarlas es un acto mágico: las consagraba como el dios.
Se argumenta en esta hermenéutica que, referida a lo teológico, esa obra de culto no *representaba* a una deidad sino que la *presentaba, la mostraba como el dios mismo.* Por lo tanto, tales obras *no son decoración de nada,* sino la *adorada presencia de una deidad* ejecutada sobre un soporte. Lamentablemente, el error conceptual aún persiste a nivel mundial, y no sólo con respecto al arte amerindio.

Deidad-urna. Se refiere a cuando se presenta la imagen de una deidad que, a su vez, también compone una urna sahumadora. Normalmente se habla *de una urna ornamentada con una deidad*. **Ver Ornamentación.** Pues bien, aquí se considera que la deidad es el fundamento de la obra, por ende, no *decora nada* sino que configuran, imagen y vasija, una corporeidad unívoca y sagrada.

Ej: Zapoteca, maya, azteca.

Diseño, concepto. Desde un punto de vista epistemológico la finalidad del diseño morfológico es, en primera instancia y con criterio amplio, *un medio operativo* establecedor de bases visuales para la definición de tipos formales. También, es un *dibujo-boceto* proyectual, de búsqueda estructuradora de un pensamiento visual, o sea, un medio fáctico para elaborar gráficamente una idea formal y/o cromática.
El diseño en Amerindia, como disciplina proyectual de concreción de una estruc-

ra morfoespacial fue ínsitamente sagrado y conceptual, pues se percibe dependiente de numerosos fundamentos. Estos, aluden a la imposición de un dogma *mítico-religioso* y están en función de explicitar una ideología morfológicamente. Fueron realizados con definidas finalidades comunicantes: *Mítico-religiosa, Cósmica, Signal-semiótica, Ideográfica, Cosmogónica, Astronómica, Matemática y Estético-plástica.*

En Amerindia un diseño proyectual no posee definitiva expresión hasta ser plasmado en un Género Plástico.

Documental. Se refiere a toda obra concebida para dejar constancia de:

- *un personaje.* ***Ej: retratos olmeca, maya, mochica.***
- *escenas sociales o míticas.* ***Ej: dibujos sobre ceramios mochica o maya, figurillas del Occidente mexicano.***
- *hechos políticos o históricos.* ***Ej: estelas mayas, altares aztecas, códices mixtecas.***

Eidético. Se refiere a proyectar un pensamiento visual *desde lo esencial del Ser,* en una imagen plástica de manera *espontánea y expresiva,* sin proyectos previos. Tal proceder se observa en los garabatos de niños, en los dibujos rupestres, y en numerosas manifestaciones dibujadas o modeladas de Amerindia y otros sitios del planeta.

Escultura-arquitectónica, *concepto.* Se refiere a los siguientes tipos:

- *una escultura en función arquitectónica.* ***Ej: como columna: cariátide tolteca.***
- *escultura integrada con la arquitectura.* ***Ej: friso de un palacio de Uxmal.***
- *escultura estructurada arquitectónicamente.* ***Ej: monolito del dios Viracocha en Tiwanaku.***

Estética. Se refiere al sentido de equilibrio morfoespacial de cada uno de los *Géneros Plásticos,* o sea, al conjunto de proporciones armónicas establecidas para la composición de diseños formales y su correspondiente aplicación en los *Géneros y Sub Géneros.* En otras palabras, es la armonía que relaciona sus partes con el todo de cualquier creación plástica, de acuerdo con determinados cánones proporcionales producidos por los distintos *Sistemas Compositivos.* Tales cánones son inmanentes a la obra: *son su estética morfológica.*

También, se refiere al *Género Plástico* en cuanto a su hacer plástico y su expresión, o sea, *la ontológica dialéctica de la facticidad manual que trasmite a la materia su énfasis de elocuencia poética.*

En esta definición se debe considerar también *lo estético.* Se refiere a la armonía propia de todo el *corpus* socio-cultural logrado con una volición expresa; a su integración con el paisaje sagrado; al *modus vivendi* y la coherencia entre la naturaleza y la creación del *hábitat* humano; a las ideas, acciones y lo que éstas comunican en el medio que se reside. *Lo estético* se relaciona con la intención de trascendencia que parte de la *sinceridad.* La trascendencia afinca en lo ontológico y apunta a la expresión y su inmanencia poética. En Amerindia, su ideología cósmica es aún para numerosos pueblos su fundamento trascendente, *pero sólo la plasmación es la que consagra el fundamento.*

Estilos morfologicos.

El Diccionario de la Academia Española dice: **Estilo. 1.** Punzón. **2.** Gnomon de un reloj de sol. **3.** Modo, manera, forma. **4.** Uso, práctica, costumbre, moda. **5.** Manera de escribir o de hablar. **6.** Idem de un escritor u orador. **7.** Carácter propio que da a sus obras el artista. etc.

Se refiere a los originales pensamientos visuales y a la personal manera de plasmarlos formalmente --como morfología de fundamentos y contenidos ideológicos-- conque se manifiestan la *cultura-autor* y los autores individuales.

En síntesis, la conjunción de causas *ontológicas, ecológicas e ideológicas,* produjo efectos formales y expresivos propios de cada cultura amerindia. Estas pautas metafísicas desocultan las distintas fácticidades y expresiones, o sea, la articulación dialéctica morfológica, compositiva y sensible, de una *impar modulación subjetiva de la materia utilizada.* Tal concepción, cuya finalidad fue arribar a una particular armonía entre *idea, forma y realización,* fue un ideal impuesto colectivamente por los gobiernos para una temática ordenada por cada *cultura-autor,* sus artistas y por la individualidad de algunos chamanes.

Como a menudo se hace en la bibliografía precolombina, donde ninguna acepción de estilo se refiere a lo morfológico, sólo al arte y a las culturas. Por lo tanto, estéticamente, se puede crear una nueva acepción.

Estéticamente, el estilo procede de la estructuración y manipulación de la materia. El estilo es la cualidad de la expresión de la forma y siempre tiene que ver con ésta y su tratamiento plástico. La expresión involucra la dación del Ser y el develado de su inmanencia poética que, en cada creador, es de naturaleza única. Estéticamente, estilo significa norma morfológica, o sea, la naturaleza y autonomía de una forma caracterizando tal norma, y no la idiosincrasia de un pueblo o lugar. En la bibliografía precolombina es tal la tergiversación del concepto por arte, pueblo, lugar, etc., que ¡casi nunca se refiere a lo morfológico!

1. ***El error idiomático generalizado utiliza la palabra estilo por el concepto arte. Se habla de estilo tal o cual, cuando correctamente se tendría que decir*** **arte tal o cual.** ***Por ejemplo: se dice estilo maya. ¿Qué se quiere afirmar cuando se tergiversa estilo por arte ya que, de acuerdo con un prolijo análisis estético, los mayas se expresaron con los siguientes*** **Estilos: Figurativo: Naturalista o Idealista / Abstracto: Geométrico / Barroco / Expresionista** ***y, a su vez, cada centro con morfologías propias?***

Ni hablar de las demás culturas: cada una plasmó sus obras con varios **Estilos formales** ***y de acuerdo con preferenciales*** **Modos Estéticos** ***y*** **Géneros Plásticos.**

2. ***Tal opinión, de estilo por arte o idiosincrasia de un pueblo, no explicita las características del concepto de estilo, y mucho menos la cantidad y clasificación de los estilos morfológicos habidos en Amerindia.***

3. ***Un estilo plástico, estéticamente hablando, no designa ni a una cultura ni su idiosincrasia particular, sino su manera de expresarse manipulando formas, cromatismos y materiales. Se evidencia así lo absurdo de estas opiniones. Lo que aquí se cuestiona es el doble uso del término y el falseamiento del concepto.***

La palabra estilo a degenerado en una patética imprecisión al igual que la palabra **monumental. Monumental** ***es aplicado siempre con sentido de tamaño y nunca como*** **Modo Estético.**

4. ***Sabemos que los artistas pertenecían a las castas gobernantes. Algunos han sido individualizados por su personal modelado en la cultura mochica y por su dibujo y firma en la maya. Estos elegidos por su don plástico poseían conocimientos mitológicos, históricos y estéticos, realizando dibujos, pinturas y esculturas que los sacerdotes y/o políticos les encomendaban. Por ende, de acuerdo con una*** **Geometría Sagrada** ***y una*** **Morfoproporcionalidad** ***normativa de cada cultura-autor, cada artista plasmaba su particular estilo formal y compositivo. Se evidencia, por todo lo expuesto, que trastrocar estilo por arte es un verdadero desatino intelectual y estético.***

Estilos morfológicos analizados en Amerindia:

- **Estilos Primarios.** Son aquellos que presentan una concepción morfológica, originada en un pensamiento visual, que es *un reflector ontológico,* eidético o conceptual, de un particular formalismo de una *cultura-autor* o artista. Ellos son:
Figurativo: Naturalista o Idealista
Abstracto: Figurativo o Geométrico
Concreto.

Figurativo: Naturalista. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico,* menos *Arquitectura y Textilería,* que expone formalmente rasgos característicos del modelo, anatómicos y psíquicos. Con tal obra se pretende una *representación aproximada, interpretada plásticamente,* de un modelo real: humano, animal o vegetal. Es un *retrato.* El *Naturalismo* representa una realidad, inter-

pretándola de forma aproximada.
Ej: Huaco retrato mochica. / ***Retratos mayas.***

Figurativo: Idealista. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico* --menos *Arquitectura*–, que muestre elementos formales connotados con la realidad y que, en su aspecto formal, han sido reelaborados interpretativamente. Tal tratamiento no pretende cambiar demasiado las proporciones reales ni abstraer o quitar elementos de la realidad humana, animal o vegetal. El resultado será una imagen más o menos cambiada, de acuerdo con un criterio estilístico.
Ej: "El Adolescente de Tamuín", escultura huasteca. Figurillas de Jaina, maya.

Bipolaridad estilística: Naturalismo / Idealismo, concepto. Se refiere a dos criterios, morfológico y temático, observado en ciertas obras.

▪ *Solamente de forma.* Alude a cuando se reelaboran formas naturales idealizándolas, pero la sustancia del contenido temático continúa trasmitiendo una realidad.
Ej: Figurillas de Occidente de México.

▪ *Solamente de contenido.* Alude a cuando se conserva el naturalismo de la forma, pero el contenido ideológico apunta o supone una idealidad generalmente mítica.
Ej: Figuras dibujadas mayas donde, con apariencia humana se presentan deidades. / ***Idem en dibujos mochica o maya y esculturas aztecas.***

Abstracto: Figurativo. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico,* menos *Arquitectura*, compuesto con formas *figurativas* pero, los elementos que conforman su íntegra corporeidad, no son sólo significantes por sí mismos sino que, ensamblados, *componen una nueva entidad plástica abstracta,* una nueva imagen simbólica de ideas y personaje: mítica y mágicamente real para ese pueblo; como proyección eidética o conceptual sublimada, dogmática o alegórica. En síntesis, es la reunión de formas figurativas, *Naturalistas o Idealistas,* conformando juntas una nueva entidad abstracta: un monstruo ideográfico y simbólico.
Ej: Coatlicue, escultura azteca.

▪ **Estilos coparticipantes expresivos.** Son aquellos que acompañan, vivaz y patentemente, al concepto morfoespacial Primario. Los Estilos coparticipantes son: *Purista / Barroco / Expresionista / Superrealista.*

Purista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico, figurativa, abstracta o concreta*, que muestra una imagen despojada, de notoria claridad volumétrica y espacial, producto de una nítida síntesis. En una obra *Purista,* su masa total se percibe instantáneamente al no poseer recovecos y sí plena luminosidad. Es antítesis del *Estilo Barroco.*

Concreto. Es toda obra de cualquier *Género Plástico,* concebida con un diseño *absolutamente inventado,* cuya morfología es geométrica y sin ninguna connotación, ni siquiera implícita, con alguna figuración natural. La investigación ha demostrado que este *Estilo* sólo se plasmó en algunos textiles de la cultura huari y en la obra *arquitectónico-escultórica* inca.

Abstracto: Geométrico. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico,* realizado con formas geométricas abstractizadas de figuraciones. Su diseño, *Purista, Barroco o Híbrido,* se compone de polígonos y/o círculos, poliedros y/o esferas. Son una nueva visualización simbólica, originada en formas naturales pero transformadas en geométricas, de significación signal y/o ideográfica.
Ej: Relieves mosaicos de Uxmal o Mitla.

Barroco. Es el criterio morfológico de cualquier *Género Plástico, figurativo, abstracto o concreto,* conformado por una saturación de puntuales elementos formales. Tal sobrecarga muestra meandros de plenos iluminados y vacíos en sombra, o sea, un clima cuyas formas están contrastadas por el claroscuro. Abundan sensuales arabescos de foliadas volutas donde un *Expresionismo* dramático o una violencia estentórea u ominosa, suelen estar presentes. Es antítesis del *Estilo Purista.*
Ej: Pirámide templo de "los Nichos", El Tajín. / ***Urnas sahumadora, Palenque.*** / ***Estelas de Copán.***

Expresionista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico, figurativa o abstracta,* que impacta con violento efecto y cabal énfasis emotivo, primando una rotunda fuerza expresiva. Es una imagen de honda subjetividad, que en el arte visual amerindio, patentiza una convención social y estilística, que sus artistas interpretaron.

Superrealista. Es toda obra de cualquier *Género Plástico, figurativa o abstracta,* que transgrediendo formas y/o colores, ha estructurado una alucinante figuración inventada. Es una fantástica imagen deformada, con agregados o carencias, aparentemente absurdos pero que, simbólicamente, pueden ser coherentes. Se muestran imágenes o escenas trastrocadas en tiempo y espacio, de índole simbólica y/o caricaturesca. Tal obra crea una supuesta realidad enigmática, de presencia y apariencia onírica o producto de la ingesta de sustancias alucinógenas.
Ej: Cabezas clavas de Chavín de Huantar. / ***Algunas figurillas del Occidente mexicano.*** / ***Esculturas azteca.*** / ***Vasos cerámicos de condorhuasi.***

Hibridez estilística. Es cuando en una obra participan elementos *Puristas* y *Barrocos.*
Ej: Cariátide de Tula. / ***Altar 4 de La Venta.*** / ***Pirámide-templo "El Brujo" de Uxmal.*** / ***Monolito de Viracocha en Tiwanaku, etc.***

Género Plástico. Se refiere a cada una de las expresiones visuales, de realización manipulada con materiales más o menos dúctiles, vegetales o minerales. Tal manipulación los transforma y plasma como objetos artesanales, de acuerdo con su concepción morfoespacial, bidi o tridimensional; por su material y técnica realizativos; por su función y utilidad; por su expresión místico-poética que sublima la artesanía en arte. En Amerindia tales expresiones fueron: *Arquitectura, Escultura, Cerámica, Dibujo, Pintura, Textilería y Orfebrería.*

Geografía Sagrada. Es concebir sagrado un territorio, paisaje o sitio y elegirlo para urbanizar, de acuerdo con pautas mítico-mágicas y de alineación astronómica de la topografía *--geomancia--*. Con tales consideraciones metafísicas y físicas se construyeron todos los centros de culto y ciudades capitales.
Ej: Chavín de Huantar / Monte Albán / Teotihuacan / Tikal / Palenque / Copán / Tiwanaku / Cusco / Machu Picchu / etc.

Geometría Sagrada. Se refiere a los fundamentos religiosos, matemáticos, numerológicos *--cábala--* y geométricos para una estructuración fáctica de las obras de culto. Las altas culturas hegemónicas establecieron cánones proporcionales, y subyacentes signos de alusión mítico-cósmica y cabalística adivinatoria. Todos los *Géneros Plásticos* ceremoniales estuvieron compuestos con una *geometría* regidora de sistemas compositivos, estructuradores de las imágenes u objetos artesanales. Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista* y de la *Espacialidad* que genera.
La *Morfoproporcionalidad* y los *Sistemas Compositivos* son entidades canónicas propias de la *Geometría Sagrada.*
La investigación sobre los Sistemas Compositivos demuestra que en tal universo encerrado, que subyace en las obras de culto plásticas, se encuentra el verdadero y hondo pensamiento estético-mágico de los intelectuales y artistas precolombinos.

Glifo. Apócope de jeroglífico. Es un signo, producto de una síntesis formal, compuesto por varios micro elementos fijos colocados en derredor: *superfijo*, *sufijo, afijos*. Los glifos fueron inventados por la cultura olmeca, desarrollados como sistema de escritura por la zapoteca,

maya, mixteca y azteca; tallados sobre piedra o madera, modelados con estuco o arcilla y dibujados sobre papel. Por lo tanto constituyen diseños morfológicos convencionales de relevancia expresiva, numeral, semántica y fonética, conexa a específicas significancias.

Iconografía. Es toda obra plástica, artesanal o artística.

Iconográfico. Se refiere al método analítico *descriptivo morfológico,* vinculado al aspecto antropológico e histórico cultural de las obras plásticas --íconos--En suma, el método realiza una descripción morfológica, modal, estilística y técnica, o sea, una *clasificación iconográfica.*

Iconología. Es el estudio e interpretación crítica del acervo plástico.

Iconológico. Se refiere al método analítico *interpretativo* de los aspectos metafísicos: simbólicos, semiológicos, estéticos y expresivos de la obra plástica. Es una interpretación crítico-filosófica sobre los fundamentos y contenidos morfológicos, modales, estilísticos y técnicos: es una hermenéutica, es una *interpretación iconológica.*

Idealismo, concepto. Cualidad de ciertas obras que manifiestan un fuerte sentido subjetivo, donde lo deseado como modelo morfológico, supera o transforma la realidad. En esencia, todas las obras plásticas son *idealistas* puesto que presentan una interpretación de acuerdo con el personal criterio del autor. Pero, aquí el concepto *Idealismo* se refiere a cuando tal tendencia es cualitativa y cuantitativamente muy importante y sólo en determinadas obras.

Ideografía. Se refiere a un tipo de imágenes complejas, configuradas con signos y/o su diseño pretende establecer un lenguaje morfológico trasmisor de pensamientos. En Amerindia casi todo el acervo es ideográfico y de contenido generalmente mítico-cósmicos.

Integración muraria. Se refiere a la construcción de un muro considerando, de manera simultánea, su función portante y su presencia arquitectónico-escultórica. En este hecho constructivo y estético, al mismo tiempo se levanta el muro junto con relieves mosaico, quedando un todo integrado. Es la imagen de la deidad simbiotizada --lo ideológico-- con el edificio: una verdadera fusión arquitectónico-escultórica en una sola entidad. *No es una decoración sobre una pared: muro y obra de culto son una corporeidad unívoca.*

Ej: Templos puuc y los frisos de los palacios de Uxmal y Mitla.* / *Muros del templo de Chavín.* / *Muros incas, con las numerosas soluciones constructivas y plásticas de sus bloques tallados.

Interpretación. Se refiere a crear plásticamente con determinada expresión, donde tal expresión es siempre *interpretación.* El acervo plástico amerindio demuestra que no existió intención y menos *praxis* de pretender copiar, ni siquiera en los retratos que muestran una aproximación a la realidad retratada.
Es sabido que intentar copiar sólo puede producir una imagen que nunca arribará plenamente a su objetivo, puesto que se interpone, entre el modelo y la obra, la subjetividad del autor. Trabajar con intención de copia es futil artesanado carente de profundidad y de esencia poética. Por lo tanto, *interpretar* es lo único humanamente posible de realizar en toda manifestación plástica de cualquier sitio y época.

Intimismo.
▪ **Fundamento metafísico:** *Lo Transitorio.*
Obra idealista o naturalista, mítico-religiosa o documental, simbólica o naturalista / icónica / totémica.
Obra-Deidad: Es el dios.
Obra terrenal: humana, animal, vegetal; temporal: susceptible de cambios. No siempre trascendental.

▪ **Fundamento estético-fáctico.** Obra construida o tallada: arcilla, estuco; pintada, dibujada; realizada: textilería u orfebrería. Temporaria.
Obra de *Espacialidad* centrípeta, limitada y cerrada.
Obra detallada, con elementos focales; con plenos y vacíos: *claroscuro;* predominio de curvas y liviandad formal. Obra simétrica o asimétrica, dinámica o estática.
Obra *Figurativa, Abstracta* / *Concreta; Purista, Barroca, Expresionista* / *Superrealista* / hecha en todos los *Géneros Plásticos* / *Arquitectura-Escultórica* / *Escultura-Arquitectónica.*

Línea muerta. Se refiere a la utilización de una línea de grosor constante e inexpresivo, utilizada para enmarcar formas pintadas que, al estar limitadas, potencian su intensidad cromática.

Ej: pintura sobre cerámica, nasca y tiwanakota.

Línea viva. Se refiere a la línea como lenguaje de valoración gráfica, plena de vitalidad y dinamismo. Es la línea de un artista expresándose que plasma un dibujo con el carácter de *Género Plástico* autónomo.

Ej: Dibujo sobre cerámica, mochica o maya.

Metafísica / o. Se refiere a dos sentidos observados.
Primero: ▪ que apunta al más allá, a los dioses, su celestial morada y al *Inframundo,* hábitat de los difuntos; ▪ que es obra mística y poética, expresiones del espíritu humano e inmanencias del Ser.
Segundo: se relaciona con pensamientos metafísicos:

▪ **Mítico-Religioso.** Se refiere a las ideologías gnósticas y a las imágenes sagradas, deidades que simbolizaban poderes cósmicos.

▪ **Mágico.** Se refiere a una norma que "explicaba" la realidad cósmica y sus fenómenos. También, conjuros, imprecaciones o ruegos a los dioses para lograr beneficios.

▪ **Ritual.** Se refiere a convenciones litúrgicas de adoración a los dioses, y a las obras de culto artística, para ceremonias propiciatorias, ofrendas conmemorativas y tributarias.

▪ **Funerario.** Se refiere a los rituales enterratorios y a las obras arquitectónicas, escultóricas, pictóricas, cerámicas, orfebreriles y textiles destinadas a los difuntos y a sus "vidas después de la muerte".

Mítico, concepto. Se refiere a las ideas metafóricas cosmovisivas. Establece una "respuesta" sobre quién produce el fenómeno cósmico. Es la "explicación" de una causalidad, dada por una respuesta con pautas mágicas. Es lo contrario del pensar asociativo que se origina de la pregunta *¿por qué?* El pensamiento lógico asocia ideas; el pensar mítico no investiga configura ideas, establece una respuesta sin pregunta; no inquiere *por qué* ocurre el fenómeno sino *quién lo produce:* inventa un dios. Así, sin el *¿por qué?* sólo queda la Fe. La *"respuesta-dios"* pertenece a la Fe, por ende a lo místico, metafórico y poético. El *¿quién?* desencadenó la metáfora del ente causal interpretada por la religión y su dogma. El *¿por qué?,* quizás nunca imaginado en Amerindia, implica impulsar la asociación de elementos causales: es la investigación y crítica, el análisis filosófico y científico.

El mito es la forma de la intuición que configura ideas. Configurar es la manera mítica de conceptualizar.

Mítico-religiosa / o. Son íconos sagrados, ideografías o ruegos propiciatorios a las deidades. Tales imágenes conformaron *personajes-dioses* zoo y/o antropomorfos, símbolos de fuerzas cósmicas; arquitectura ceremonial y funeraria; dibujo o pintura corporal, sobre cerámica o códices, mural y textil; joyas, obras votivas, sacrificios y autosacrificios; rituales, sahumar, danzas, música y coros.

Modos Estéticos. Se refiere a la primordial aptitud metafísica y posterior concepto morfoespacial conque el autor concibe y plasma, de manera inconciente o conciente, un pensamiento visual. *Es una modalidad congénita propia del autor*, de ahí la definición de *aptitud.*
Se refiere a lo *Monumental* y lo *Intimista*

como capacidades autorales que condicionan y definen el sentido del ente artístico o artesanal, constituyendo la modalidad del Ser de toda morfología de un determinado autor.

Lo Monumental, como presentación de una síntesis formal idealista *--figurativa, abstracta o concreta--* simétrica, estática y solemne --hierática-- de volición eternal. Lo *Monumental* cuyos volúmenes de potente masa generan *Espacialidad centrífuga,* abierta o cerrada, de perpetua estabilidad; donde *la reflexión* establece sus normas constructivas, tallando la sagrada piedra perennizadora de entes simbólicos, *inexpresivos e ideales.*
Trata de su particular concepción y plenitud morfológica *Purista,* y de la *Espacialidad* que genera. Estéticamente, el concepto *Monumental* es independiente del tamaño de la obra y de su posible significado conmemorativo, y se manifiesta sólo en arquitectura y escultura.
Ej: Pirámide Templo "del Sol", teotihuacana. / ***Cabeza colosal, olmeca.*** / ***Centro de culto de Monte Albán.***

Lo Intimista, en general como representación *--figurativa, abstracta o concreta--* de contenidos naturalistas, anatómicos o vegetales, y captaciones psíquicas; de formas dinámicas, casi siempre asimétricas, de intereses visuales detallados, focales y sobrecargados: *Barrocos,* generadores de una *Espacialidad* centrípeta y limitada, con *Expresionista* vitalidad cambiante y, quizás una atmósfera de dramático claroscuro. Su impulso realizativo es *la espontaneidad* que el modelado permite, siendo la técnica más usada para corporizar lo palpitante y sensible, lo dinámico y lo vivo. Se puede manifestar en todos los *Géneros Plásticos.*
Ej: Cualquier joya, cerámica, textil, dibujo o pintura. También, arquitecturas-escultóricas: la Pirámide Templo de El Tajín, / el "Arco de Labná".

Hibridez modal. Hay obras que muestran una conformación que participa de lo *Monumental* por su característica formal integrada al bloque o a la masa general pero, también, de lo *Intimista* por los detalles de elementos focales.
Ej: Coatlicue, diosa azteca. / Monolito de "Viracocha", tiwanakota. / Estela de Copán, maya.

Monumentalismo.

▪ **Fundamento metafísico:** *Lo Eternal.* Obra idealista, mítico-religiosa, simbólica / icónica / totémica. Obra-Deidad: Es el dios. Obra Eternal: Idea de perennidad / Siempre trascendental.

▪ **Fundamento estético-fáctico.**
Obra construida o tallada en piedra.
Obra de *Espacialidad* expansiva y centrífuga, con una estructura morfológica abierta o cerrada.
Obra de volumen masivo, *bloque-síntesis;* con predominio de la recta y enorme pesadez formal. Obra simétrica, estática, solemne: hierática.
Obra *Figurativa, Abstracta* o *Concreta; Purista* y *Expresionista* / Plasmada sólo en *Arquitectura, Escultura o Arquitectura-Escultórica.*
Ej: Pirámide templo "del Sol", Teotihuacan. / Cabeza monumental olmeca.

Morfoproporcionalidad. Se refiere a la cualidad de los cánones proporcionales y a las subyacentes estructuras compositivas geométricas detectadas en las obras, pertenecientes a una entidad más compleja llamada *Geometría Sagrada*. Los sistemas morfoproporcionales regulan las dimensiones de las formas relacionadas con su estructura y *Espacialidad,* estableciendo pautas canónicas en cada cultura.

Naturalismo. Cualidad de ciertas imágenes cuya morfología responde a una interpretación lo más aproximada posible a una realidad, y a la naturaleza del tema tratado.
Ej: Un retrato.

Obra de culto. Es toda creación plástica sagrada, ceremonial y/o danzada, que presenta la imagen de una deidad o elementos rituales para propiciar un accionar divino. El secular proceso creativo no sólo pretendió perfeccionar el diseño visual de los atributos y/o poderes de los dioses sino de su imagen como definitiva presencia de su Ser individual: como el que *Es en sí dios presentado*. Por lo tanto, una vez definido la configuración del personaje mítico se persiguió empíricamente, por medio de pensamientos visuales *--diseños proyectuales--*, la concreción formal de abstracciones de elementos signales que compusieran su corporeidad.
La obra de culto como rito ejercido fue aún más importante que el propio trabajo del agricultor, pues tal ritual *era la posibilidad que el hombre tenía para dominar a la naturaleza.* Es así que toda *imagen-dios* es mágica y *posee el poder para hacer realidad lo necesitado.* Es causa de ese poder.
Muchas veces se utilizó un fragmento en función del todo --sinécdoque-- para crear un signo causal --metonímico--. Este poseyó los atributos cualitativos de la imagen total, presentada en síntesis. Tal proceso de condensación poseedor de igual significación, fue una constante voluntad de precisión ideológica y fáctica, para lograr una realización de concentrada abstracción y fuerza comunicante.

Ontología. En síntesis, es parte de la Metafísica, como ciencia primera y general, que trata del Ser y su existencia. Aquí se aplica a lo propio del Ser del autor y de la obra.

Ontológico. Se refiere al Ser del creador en conjunción con la naturaleza fundamental del Ser del ente por él creado --la obra de arte y sus inmanencias trascendentales mística y poética--, y a la *metafísica expresión plasmada* por el artista que interpreta a su *cultura-autor.*

Ornamentación. 1ra. acepción. Como se explica en **Decoración,** en Amerindia tal concepto no se concibió generalizado *con respecto a la obra de culto;* por lo tanto, **Ornamentación** no posee el significado que se le atribuye, siendo erróneo aplicarlo a este tipo de obras plásticas precolombinas. Los criterios ornamentales fueron escasos debido a la primacía de las obras de culto. Sin embargo, también hubo trabajos de adorno. Objetivamente, se debe reconocer que utilizando como soporte ceramios, telas, muros o joyas se realizaron, con criterio ornamental, diseños sobre ellos. Esta opinión sólo es válida:

▪ *si tal concepto de ornamentación en función de ese soporte fue aceptado para determinadas ocasiones, sagradas o profanas, de estatus y ostentación;*

▪ *cuando el soporte es el protagonista como obra artística, o sea que la ornamentación está en función de él.*

▪ *cuando un tema pierde su significado mítico-religioso y deja de ser simbólico, convirtiéndose en mera ornamentación.*

Ej: en objetos suntuarios o de uso cotidiano: grafismos incisos o dibujados en vasijas; en indumentaria: diseños textiles y plumarios peruanos; en instrumentos musicales; en joyas: collares, narigueras o pectorales; en bastones de mando; en relieves de muros de Chan Chan, etc.
Por lo tanto, el análisis crítico debe discriminar en qué sentido se utilizan imágenes sobre un soporte, para no continuar con la errónea y general opinión de la actualidad.

Ornamentación. 2da. acepción. Imagen plástica: dibujo, pintura o escultura plasmada sobre un ceramio, textil o muro con la expresa función de adornar.

Pensamiento mítico. Se refiere a aquellos mecanismos mentales que "explican" la cosmovisión como "respuestas" dadas por una deidad --animal, vegetal, mineral o sideral--, y aceptan lo mágico comocausalidad de los fenómenos. Mientras la ciencia o la filosofía pretenden dilucidar las causas y estudiar sus efectos, el pensamiento mítico atribuye las causas a los dioses.
Tal pensar, al igual que el asociativo racional, posee "asociaciones" y "conceptualidades" sobre lo que interpreta: es una *otredad interpretativa.* Así, el pensar míti-

co es un hecho *religioso-poético* que se expresa con imágenes simbólicas, siendo el lenguaje signal e ideográfico su portavoz abstracto.

El pensamiento mítico es el fundamento ideológico de la casi totalidad de las obras plásticas amerindias.

Pensamiento visual. Se refiere a una visión mental de un diseño morfoespacial y/o cromático. Es un *diseño proyectual,* proveniente de un fundamento mítico o ideológico, transmutado en imagen bidi o tridimensional. Este proceso fue de continuada persistencia, con obsesiva voluntad comunicante, en todas las altas *culturas-autor.* Se relaciona con el *Diseño gráfico* pues se configura con esbozos dibujados o maquetas para ser plasmado en un *Género Plástico,* de acuerdo con un *Modo Estético* y un *Estilo.*

Petricidad. Cualidad de todo material lítico comunicante de su intrínseca expresión. Tal manifestación inmanente de la piedra es develada por la talla talentosa del escultor.

Pintura textil. Se refiere a las obras tejidas o bordadas, resueltas con una plástica pictórica de planos de color y con un diseño cromático que armonice paletas, valores tonales, texturas y materiales hilados.

Ej: Textiles de las culturas paracas, nasca, huari, chancay e inca. Los textiles mesoamericanos no se han conservado y sólo se conocen sus diseños por relieves o dibujos.

Portal. Es una construcción o talla *arquitectónico-escultórica,* con un vano para traspasar en su centro, que establecía una separación entre lo *profano anterior* y lo *sagrado posterior.*

Ej: Portal "del Sol", Tiwanaku. / Portal de Labná, etc.

También se refiere a un pensamiento mágico, o sea, en Amerindia *un hecho real:* era la entrada al *Inframundo* por medio de cavernas, templos, campos de pelota, etc.

Presentación. Se refiere a la mostración sublimada conque se plasma una imagen mítica. Por ejemplo, el ícono de una deidad no era su *representación* sino la *presentación del dios.* Para el pensamiento mágico de aquellos pueblos *esa imagen consagrada era el ente mismo.* Establecida esta particular concepción para ciertas imágenes, es imposible designarlas representaciones.

Profana. Se refiere a toda obra plástica sin connotaciones míticas o religiosas y cuya intención por lo general es documental.

Ej: Retratos olmeca y mochica. / Estelas o joyas suntuarias.

Realismo. Se refiere a considerar que, aplicado a la plástica, tal término es un engendro impropio y falaz, imposible como praxis. Si se considera:

- *que toda obra de arte presenta una interpretación subjetiva del artista;*
- *que copiar y toda intención mimética morfológica es imposible de realizar en plástica;*
- *que un retrato es una interpretación aproximada, en mayor o menor grado idealizada;*

por lo tanto, plásticamente, el *realismo* o una obra *realista jamás existió.* Para designar una obra semejante a una realidad física o que pretende representar una escena social se debe utilizar la palabra *naturalista.* Esta designa un acercamiento a lo propio de la naturaleza del tema tratado, humano, animal o vegetal.

En la bibliografía de Amerindia está tan tergiversado el concepto realismo que es utilizado aún con imágenes abstractizadas sólo por el hecho de tener partes figurativas. Es evidente la ignorancia morfológica y la falta de interés en revisar los términos por parte de los "estudiosos". ¿Se puede trabajar toda una vida profesional con obras artísticas visuales careciendo de conocimientos estéticos, plásticos e idiomáticos?

Representación. Es lo contrario de **Presentación.** Es la imagen interpretada que pretende captar, tanto física como psíquicamente a un personaje tomado como modelo, sea humano, animal o vegetal. Es una representación plasmada con naturalismo y aproximación: es un *retrato.*

Roca-escultura. Concepto. Se refiere a cuando se ha percibido una roca, se la aisla y distingue por medio de una base o marco, transmutándola con ese accionar en obra conceptual escultórica; o sea, *a lo natural percibido se lo individualiza, y por medio de una decisión volitiva y estética, se logra connotar un lito con una conceptualización plástica.*

Ej: monolito fálico de Kenko, inca.

Semiológico. Se refiere al estudio analítico, descriptivo e interpretativo, del significado de los signos e ideografías habidos en Amerindia y que conformaron obras plásticas simbólicas de comunicación ideológica. También trata del análisis de los elementos enfátizados de las obras, como ser las manifestaciones físicas y metafísicas de personajes, y la morfología, es-pacialidad y expresividad de la materia utilizada plásticamente.

Signal-semiótico. Se refiere al lenguaje gráfico y, en algunos casos, fonético de los signos --glifos--, y de las ideografías y sus morfologías conceptuales, desarrollados por las altas culturas como sistema comunicante.

Ej: olmeca, zapoteca, teotihuacana, maya, tolteca, mixteca, azteca, chavín, mochica, nasca, tiwanakota e inca.

Signo. Se refiere a una abstracción formal, significante de un concepto, realizada de acuerdo con un diseño convencionalizado y plasmado en un dibujo o relieve. Según se observa en Amerindia, fueron generados por metafísicas ideologías cósmicas, mitológicas y cosmogónicas. También, con pautas matemáticas y fonéticas. Se les puede identificar solos o conformando una compleja ideografía cosmovisiva.

Símbolo. La obra de culto plástica precolombina es, en su mayoría, metafórica y hermética. El símbolo visual es una configuración morfológica que expresa conceptos e involucra casi siempre varias ideas fusionadas. De ahí la dificultad de comprensión cabal de los símbolos amerindios. Éstos, pertenecen a concepciones mítico-religiosas que penetran la esencia de lo cósmico y su trascendencia metafísica.

Ej: un signo notorio, el cuadrado, muestra una abstracción que simboliza la Tierra pero, a su vez, tal significado puede sugerir la idea del Cosmos o "realidad total".

Sistemas Compositivos. Se refiere a las estructuras geométricas utilizadas para componer morfoespacialmente los *Géneros Plásticos.* Se ha comprobado que se usaron cuatro estructuras simbólicas, subsumidas en las obras:

- **El cuadrado Raíz 1.**
Fundamento geométrico de todo rectángulo. Fundamento mítico.
Signo sagrado, símbolo de la Tierra; de los cuatro cardinales o regiones existenciales: Este = Día = Nacimiento; Oeste = Noche = Muerte. Norte y Sur tuvieron varias interpretaciones en América.
- **La grilla.** Subdivisión del cuadrado en coordenadas, estableciendo puntos de intersección llamados *gnomones,* y con tales pautas se compone la forma.
- **El rectángulo Raíz 2.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de un cuadrado.
- **El rectángulo áureo.** Rectángulo obtenido por el rebatimiento de la diagonal de la mitad del lado de un cuadrado.

Sistema templario. Se refiere a una unidad arquitectónica, dentro de un centro ceremonial, con muros o plataformas circundantes, con su propia plaza, basamentos y/o pirámides templos, para el culto de una determinada deidad.

Sub Género. Se refiere a cada una de las variaciones realizativas, conceptuales y técnicas, de cada *Género Plástico:*

▪ En **Arquitectura,** se refiere al diseño funcional:
Religioso-Ceremonial, Civil Astronómico, Militar.

▪ En **Escultura,** se refiere al diseño morfoespacial: *Incisión*, *Relieve Tridimensión, Lapidaria.*

▪ En **Cerámica** se refiere al diseño formal, al tipo de obra:
Vasijas, Vasijas escultóricas Pipas. Urnas.

▪ En **Pintura** se refiere al soporte:
Sobre: *Cerámica, Cuero, Papel, Tela.*
Mural: *al Fresco, Rupestre.*
Textil: *Bordado,Tejido,Teñido.*
Plumaria: *montaje de plumas s / tela.*

▪ En **Dibujo** se refiere al soporte:
Sobre: *Calabaza, Cerámica, Cuero Hueso, Metal, Papel, Tela.*
Rupestre. Sellos.

▪ En **Textilería** se refiere a la fución:
Simbólica, Indumentaria, Ornamental.

▪ En **Orfebrería** se refiere al diseño morfoespacial:
Relieve, Tridimensión.

Técnicas, definiciones.
(Sólo para Amerindia.)

Anudado. Método aplicado para textiles pretelar.
Bordado. Sobre tela. (Mantos de la cultura paracas.)
Bruñido. Frotado sobre el engobe cerámico.*
Coloreado. Rellenar una forma dibujada con color.
Dibujado. Grafismo inciso, con pincel, pluma o digital.
Esgrafiado. Raspar el engobe o ahumado cerámico.*
Ensamblado. Modo de unir pequeñas piedras talladas para realizar máscaras o relieves mosaicos.
Enrollado. Modo para levantar una vasija cerámica.*
Estampado. Método para teñir diseños sobre telas.
Fresco. Método para pintar murales.
Filigranado. Modo para trabajar con hilo de tumbaga.
Fundición. Método para fundir metales.
Frotado. Método de pulido de geodas.
Incisión. Surco hecho con una punta aguda sobre piedra, cerámica, estuco o metal.
Lapidado. Golpe sobre un borde lítico para lograr un trozo de poco espesor.
Martillado. Aplastar una fundición de tumbaga para lograr su laminado.
Modelado. Dar forma a una obra plástica, artesanal o artística, con arcilla, barro o estuco.
Moldeado. Modo de reproducir, por medio de un molde, una cerámica o una escultura.*
Pastillaje. Aplicación de arcilla en relieve sobre un ceramio.*
Pintado. Modo para cubrir una superficie de color.
Pirograbado. Dibujar con una punta caliente.
Pulido. Alisar con abrasivos una superficie lítica.
Repujado. Modo de dar relieve a un laminado.
Soldado. Unir con metal y calor dos piezas de orfebrería.
Sopleteado. Soplar con la boca color lícuado.
Tallado. Modo de cortar piedra o madera y lograr una forma.
Tejido. Realizar un textil con telar.
Tela. Tipo de tejido. / **Gasa.** Tipo de tejido. / **Reps.** Tipo de tejido.
Teñido. Método para darle color al algodón, lana o telas.

Vitalidad. Suma expresión, lograda por un modelado talentoso, de una materia plástica como la arcilla, el estuco o el barro. Expresión de la línea y sus valores. Expresión del color y sus tonos.

Vocación plástica. Es la aptitud plástica de una *cultura-autor,* con mayor creatividad y expresión.

▪ **Arquitectura.** Teotihuacana, zapoteca, maya, tiwanakota, inca.

▪ **Escultura.** Olmeca, tolteca, azteca, alamito, moche, tiwanakota, inca.

▪ **Cerámica.** Teotihuacana, maya, mixteca, nasca, moche, condorhuasi, aguada.

▪ **Dibujo.** Maya, mochica, aguada.

▪ **Pintura.** Teotihuacana, maya, nasca.

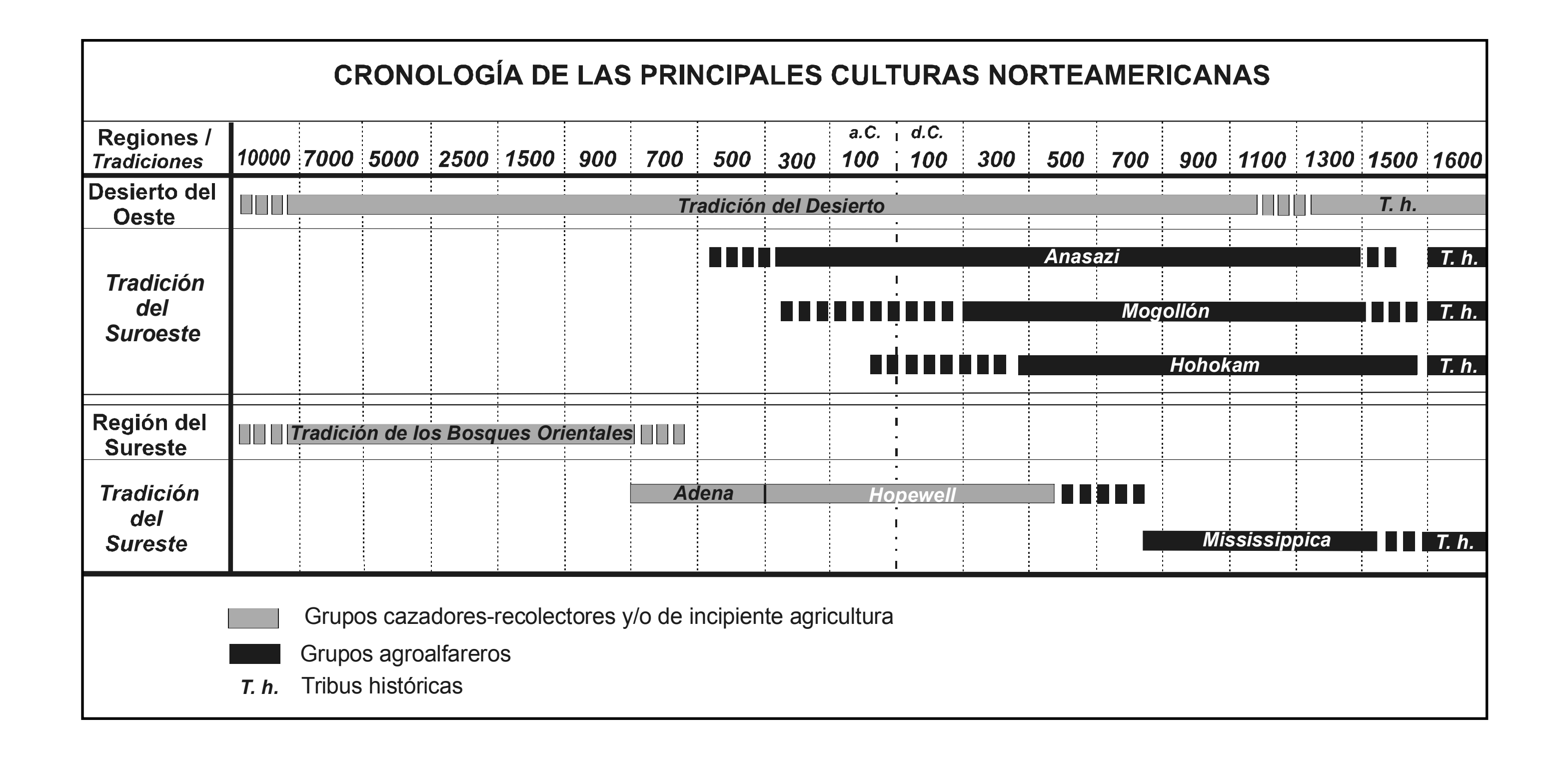
▪ **Textilería.** Paracas, huari, chacay, inca.

▪ **Orfebrería.** Tairona, muisca, moche, chimú, mixteca.

Se ha hecho una estricta selección, habrían más ejemplos de culturas y sus vocaciones.

* ***Ver* Cerámica Precolombina - Catálogo. *Corregidor 2001.***

CUADROS CRONOLÓGICOS



CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS HEGEMÓNICAS MESOAMERICANAS

Formativo | PERÍODO PRECLÁSICO | PERÍODO CLÁSICO | PERÍODO POSCLÁSICO

Región | a.C. | d.C.

3000 2000 1500 1300 1100 900 700 500 400 300 200 100 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600

Costa del Golfo: Agric.inc.(1) · Olmeca · Remojadas · Cultura de Veracruz · Totonaca · E. T.

Costa Norte del Golfo: Agricultores incipientes (2) · Huasteca · E. T.

Valle de México: Ticomán - Zacatenco · Teotihuacana · Tolteca · Azteca

Valle de Oaxaca: Agricultores incipientes (3) · Zapoteca · Mixteca · E. T.

Región Maya: Protomaya · Maya Clásico · Maya-tolteca

Occidente de México: Colima - Jalisco - Nayarit · Tarasca

Grupos o culturas arcaicas y del Formativo

Culturas hegemónicas

E.T. Conquistas *aztecas* a través de la "Excan Tlatoloyan"

(1) Región del río Barí

(2) Región de Tamaulipas

(3) Tierras Largas, San José Mogote Guadalupe y Rosario

CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS CENTROAMERICANAS

PERÍODO PRECLÁSICO | PERÍODO CLÁSICO | PERÍODO POSCLÁSICO

Región: 5000 4000 3000 2000 1000 900 700 500 400 300 200 100 a.C. | d.C. 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600

Coclé: * **

Chiriquí

Diquis

Talamanca

Guanacaste

* - *Cerro Mangote* - Grupos con amplia recolección y sin agricultura (4858 a.C.)

** - *Monagrillo* - Primeros grupos sedentarios en Centroamérica (2130 a.C.)

Sociedades de agricultores con trasfondo cultural amazónico

Tribus etnohistóricas regionales mexicanizadas y avanzadas nahuas

CRONOLOGÍA DE LAS CULTURAS HEGEMÓNICAS DE LOS ANDES CENTRALES

Formativo | HORIZONTE TEMPRANO | HORIZONTE MEDIO | HORIZONTE TARDÍO

Región: 2500 2000 1400 1300 1100 900 700 500 400 300 200 100 a.C. | d.C. 100 200 300 400 500 600 700 800 900 1000 1100 1200 1300 1400 1500 1600

Costa Norte: * — Virú - Vicus — Moche — Sipán(Exp. Huari) — Chimú — Tah.

Sierra Norte: * — Chavín — Recuay — Exp. huari — Tah.

Costa Central: * — Lima — Exp. huari — Chancay — Tah.

Sierra Central: Huarpa — Huari — Chanca — Tah.

Costa Sur: * — Paracas — Nasca — Exp. huari — Chincha — Tah.

Sierra Sur y Altiplano: Pucara — Chiripa — Tiwanakota — Inca — Tah.

* Centros del Formativo

Culturas hegemónicas

Otras culturas agroalfareras

Exp. Huari Expansión *Huari*

Tah. Expansión *incaica* y conformación del Tahuantinsuyu

ANTROPOLOGÍA

ALCINA FRANCH, J. ARTE Y ANTROPOLOGÍA Alianza. España 1982.
CASSIRER, E. ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA FCE. México 1992.
HALLPIKE, C. R. FUNDAMENTOS DEL PENSAMIENTO PRIMITIVO FCE. Méx. 1986.
LEVI-STRAUSS, C. EL PENSAMIENTO SALVAJE FCE. México 1975.
ANTROPOLOGÍA ESTRUCTURAL Siglo XXI. México 1979.
WOLF, E. PUEBLOS Y CULTURAS DE MESOAMÉRICA Era. México 1985.

ESTÉTICA

ARNHEIM, R. EL PENSAMIENTO VISUAL Eudeba. Argentina 1985.
BENSE, Max ESTÉTICA Nueva Visión. Argentina 1960.
FERNÁNDEZ, J. COATLICUE - ESTÉTICA DEL ARTE INDÍGENA ANTIGUO M. 1954.
FONCERRADA, M. CACAXTLA UNAM. México 1993.
GHIKA, M. ESTÉTICA DE LAS PROPORCIONES EN LA NATURALEZA Y EN LAS ARTES 1953.
EL NUMERO DE ORO - LOS RITMOS - LOS RITOS Poseidón. Argentina 1968.
LAWLOR, R. SACRED GEOMETRY Thames & Hudson Great Britain. 1990.
PANOFSKY, E. ESTUDIOS SOBRE ICONOLOGÍA Alianza. España 1984.
SONDEREGUER, C. EL MONUMENTALISMO de Amerindia Búsqueda-Yuchán. Buenos Aires 1988.
LA PIRAMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA - Morfoproporcionalidad. Arte al Día. Buenos Aires 1989.
ESTÉTICA AMERINDIA - Hermenéutica EME. Buenos Aires 1997.
DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo. Corregidor. Buenos Aires 1998. / Gustavo Gili. España 2000.
SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS - EL CONCEPTO Arquitectónico-Escultórico... Corregidor 2001.
ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo Corregidor 1998.
CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo Corregidor 2001.
MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA nobu**K**o Buenos Aires 2002.
MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO nobu**K**o Bs. As. 2002.
PENSANDO AMERINDIA nobu**K**o Buenos Aires 2003.
MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS nobu**K**o Buenos Aires 2003.
MANUAL DE ESTÉTICA MAYA nobu**K**o Buenos Aires 2003.
Artículos **Arte al Día:** MAGIA, RELIGIÓN Y MITOS, CAUSA GENERADORA DEL ARTE EN AMERINDIA TEOTIHUACAN
1987/ 01 NASCA Y MOCHICA: Dos antítesis... PALENQUE ORFEBRERIA COLOMBIANA LA FUENTE DE LAVAPATA
ARTE AMERINDIO ARGENTINO ARTE AMERINDIO DE COSTA RICA ARTE MAYA CLÁSICO
EL DISEÑO PRECOLOMBINO LOS TOTONACAS LOS DISEÑOS MÍTICOS
en **SUMMA:** ARTE Textil Peruano 1991 / 92.
WORRINGER, W. ABSTRACCIÓN Y NATURALEZA FCE. México. 1986.

HISTORIA

BACULA - BONAVIA LOS REINOS PREINCAICOS y los incas Lunwerg. España 1992.
BERRIN - PASZTORY TEOTIHUACAN--- Tames and Hudson. China 1993.
BURGER, R. CHAVIN AND THE ORIGINS OF CIVILIZATION Thames & Hud. 1992
CLARK, J. y otros LOS OLMECAS en Mesoamérica El Equilibrista - Turner. Méx. 1994.
CONRAD - DEMAREST RELIGIÓN E IMPERIO Alianza. México 1990.
GONZÁLEZ A. R. CULTURA LA AGUADA Valero Argentina 1998.
GRUBE N. y otros LOS MAYAS Könemann Italia 2001
KAUFFMANN DOIG, F. MANUAL DE ARQUEOLOGÍA PERUANA Peisa. Perú 1983.
FASH - FASQUELLE VISION DEL PASADO MAYA Centro Editorial. Honduras 1996.
FREIDEL - SCHELE - PARKER MAYA COSMOS Quill. EE. UU. 1993.
LÓPEZ AUSTIN - LÓPEZ LUJAN EL PASADO INDÍGENA FCE. México 1996.
MURRA, J. LA ORGANIZACIÓN económica del estado inca Siglo XXI. Mé.1989
PIÑA CHAN, R. LOS OLMECAS / LA CULTURA MADRE Lunwerg. España 1990.
PONCE SANGINÉS, C. TIWANAKU Los Amigos del libro. Bolivia 1981.
PREM - DYCKERHOFF EL ANTIGUO MÉXICO Plaza & Janes. Alemania 1986.
ROSTWOROWSKY, M. HISTORIA DEL TAHUANTINSUYU IEP. Perú 1988.
SCHELE - MILLER THE BLOOD OF THE KINGS Kimbel. Japón 1986.
SCHELE - FREIDEL A FOREST OF KINGS Quill. EE. UU. 1990.
SCHELE - MATHEWS THE CODE OF KINGS Simon & Schuster USA 1998.
SCHMIDT P. y otros LOS MAYAS INAH Italia 1999.
SONDEREGUER - PUNTA CIVILIZACIÓN AMERINDIA Corregidor Argentina 1998.
AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y las Artes Visuales Precolombinas Corregidor. 1999.
THOMPSON, E. HISTORIA Y RELIGIÓN DE LOS MAYAS Siglo XXI. México 1982.
TOWNSEND, R. y otros LA ANTIGUA AMÉRICA The art Institute of Chicago. USA 1993.

HISTORIA DEL ARTE

DE LA FUENTE, B. LOS HOMBRES DE PIEDRA - Escultura olmeca. UNAM. 1984.
GONZÁLEZ, A. R. ARTE PRECOLOMBINO de la Argentina. Valero. Argentina 1980.
KUBLER, G. ARTE Y ARQUITECTURA en la América Precolonial Cátedra España 1986.
PASZTORY, E. PRE-COLUMBIAN ART Cambridge University. EE. UU 1998

STONE-MILLER, R. ART OF THE ANDES fron Chavín to Inca Thames & Hudson. 1995.
STIERLIN, H. LOS MAYAS Tachen. Italia 1998.
WESTHEIM, P. OBRAS MAESTRAS DEL MÉXICO ANTIGUO Era. México 1977.
ARTE ANTIGUO DE MÉXICO Era. 1985.
IDEAS FUNDAMENTALES DEL ARTE PREHISPÁNICO EN MÉXICO Era 1985.

FILOSOFÍA

CASSIRER, E. ESENCIA Y EFECTO DEL CONCEPTO DE SÍMBOLO FCE. M. 1975.
FILOSOFÍA DE LAS FORMAS SIMBÓLICAS FCE. México 1972.
GADAMER, H. G. VERDAD Y MÉTODO Sígueme. España 1996.
HEIDEGGER, M. ARTE Y POESÍA FCE. México 1985.
KANT, E. TEXTOS ESTÉTICOS A. Bello. Chile 1983.
KUSCH, R. EL PENSAMIENTO INDÍGENA Y POPULAR EN AMÉRICA Hachette. 1977.
AMÉRICA PROFUNDA Bonum. Argentina 1986.
KOGAN, J. ARTE Y METAFÍSICA Paidos. Argentina 1971.
NICOL, E. METAFÍSICA DE LA EXPRESIÓN FCE. Mexico 1974.

MITOLOGÍA Y RELIGIÓN

ANÓNIMOS POPOL VUH FCE. México 1984. CHILAM BALAM DE CHUMAYEL Historia 16. España 1986.
CÓDICES BORGIA y BORBÓNICO FCE. México 1993. CODICE NUTTALL Dover. New York 1975.
CAMPBELL, J. LAS MÁSCARAS DE DIOS Alianza. España 1996.
ELIADE, M. MITO Y REALIDAD Guadarrama. España 1983.
EL CHAMANISMO Y LAS TÉCNICAS ARCAICAS ... FCE. México 1986.
HISTORIA DE LAS CREENCIAS Y DE LAS IDEAS RELIGIOSAS. Herder. 1996.
FLORESCANO, E. EL MITO DE QUETZALCÓATL FCE. méxico 1995.
GRIEDER, T. ORÍGENES DEL ARTE PRECOLOMBINO FCE. México 1987.
IMBELONI, J. RELIGIOSIDAD INDÍGENA AMERICANA Castañeda. Argent. 1979.
KRICKEBERG, W. MITOS Y LEYENDAS de los aztecas, incas, mayas y... FCE. 1980.
LÓPEZ AUSTIN, A. TAMOANCHAN Y TLALOCAN FCE. México 1994.
NICHOLSON, I. MEXICAN AND CENTRAL AMERICAN Mythology. Paul H. 1967.
PIÑA CHAN, R. QUETZALCÓATL FCE. México 1985.
REICHEL-DOLMATOFF EL CHAMAN Y EL JAGUAR Siglo XXI. México 1978.
SÉJOURNÉ, L. EL UNIVERSO DE QUETZALCÓATL FCE. México 1984.

TEMAS VARIOS

ALVA, W. SIPÁN Backus & Johnston. Perú 1994.
AVENI, A. OBSERVADORES DEL CIELO EN EL MÉXICO Antiguo. FCE 1991.
BRUEGGMANN y otros TAJÍN Equilibrista - Turner. México 1992.
COE, M. EL DESCIFRAMIENTO DE LOS GLIFOS MAYAS. FCE. México 1995.
EDITORIAL RAÍCES ARQUEOLOGÍA MEXICANA Revista bimestral.
FERRERO, L. COSTA RICA PRECOLOMBINA Costa Rica 1987.
GASPARINI - MARGOLIES ARQUITECTURA INCA Univesidad de Venezuela. 1972.
GIEDION, S. EL PRESENTE ETERNO: Los Comienzos del Arte - Los Comienzos de la Arquitectura Alianza 1981 / 1986.
HIDALGO, J. y otros CULTURAS DE CHILE - Prehistoria Andrés Bello. Chile 1989.
HOCQUENGHEM, A. ICONOGRAFÍA MOCHICA Universidad Católica del Perú. Perú 1989.
LEON-PORTILLA, M. TIEMPO Y REALIDAD EN EL PENSAMIENTO MAYA UNAM. 1986.
LUMBRERAS, L. ARQUEOLOGÍA DE LA AMÉRICA Andina. Milla Batres. Perú 1981.
MILLONES - ONUKI y otros EL MUNDO CEREMONIAL ANDINO Horizonte. Perú 1994.
OTTONELLO - LORANDI ARQUEOLOGÍA y Etnología Agentina Eudeba 1987.
PIÑA CHAN, R. EL LENGUAJE DE LAS PIEDRAS FCE. México 1995.
RAVINES, R. CHANCHAN Instituto de Estudios Peruanos. Perú 1980.
REENTS-BUDET D. PAINTING the maya Univers: Royal Ceramics ... University P. 1994.
REICHE, M. CONTRIBUCIONES A LA GEOMETRÍA Y ASTRONOMÍA... Perú. 1993.
ROJAS de PERDOMO ARQUEOLOGÍA COLOMBIANA C. Valencia. Colombia 1985.
SCHULTES-HOFMANN PLANTAS DE LOS DIOSES FCE. Italia 1989.
SONDEREGUER C. ¿QUE SABEMOS DE AMÉRICA PREHISPANA? 1987.
en **Arte al Día:** LOS JEROGLIFICOS (GLIFOS) 1989. LOS CÓDICES 1990.
« « « TIERRAS MAYAS: ENSUEÑO Y ESPLENDOR (poema) 1990.
en **La Maga:** UN PANORAMA SENSIBLE, ORIGINAL Y PROFUNDO 1992.
« « « ACA SE IGNORA LA TRASCENDENCIA DE LAS CULTURAS PRECOLOMBINAS 1993.
en **La Prensa:** CONCEPTOS Y OBJETIVOS DEL ARTE VISUAL PRECOLOMBINO 1994.
STONE, D. ARQUEOLOGÍA DE AMÉRICA CENTRAL Piedra Santa. Guatemala 1976
STONE-MILLER, R. TO WEAVE FOR THE SUN - ANCIENT ANDEAN TEXTILES. Thames&H. 1992
TATE, C. YAXCHILAN University of Texas Press. USA 1997.
THOMPSON, E. A CATALOG OF MAYA HIEROGLIPHS University of Okla. USA 1962.
UN COMENTARIO AL CÓDICE DE DRESDEN FCE. México 1988.
VALCARCEL, L. MACHU PICCHU Saleciana. Perú 1979.

CÉSAR SONDEREGUER. Argentino. Nace en Buenos Aires en 1937. Escultor. Fotógrafo. Ex Profesor Titular de la Cátedra DISEÑO Y ARTE PRECOLOMBINO Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UBA. e mail csondereguer@sinectis.com.ar www.5artes.com Artículos

CURRICULUM 1983 / 2003 Sólo referido a las actividades sobre Arte Precolombino.

VIAJES 1985 / 98 *Objetivo:* documentar las ruinas importantes precolombinas y los museos antropológicos. Formar una biblioteca del tema. *Países recorridos:* México, Guatemala, Honduras, Costa Rica, Colombia, Ecuador, Perú, Bolivia, Chile, Argentina. El esfuerzo económico ha sido de propio peculio. *Fotógrafos:* Martha Melgarejo-César Sondereguer.

LABOR TEÓRICA 1987 / 2003 Publicaciones

EL MONUMENTALISMO DE AMERINDIA Búsqueda-Yuchán 1988.
LA PIRÁMIDE TEMPLO EN MESOAMÉRICA Arte al Día 1989.
ESTÉTICA AMERINDIA - Hermenéutica eme 1997.
DISEÑO PRECOLOMBINO - Catálogo Corregidor Buenos Aires 1998. Gustavo Gilli. España 2000.
CIVILIZACIÓN AMERINDIA - Tipología histórico plástica. Coautor Carlos Punta. Corregidor 1998.
ARQUITECTURA PRECOLOMBINA - Catálogo Corregidor 1998.
AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y Artes Visuales Precolombinas. Coautor Carlos Punta Corregidor 1999.
ARTE CÓSMICO AMERINDIO - 3000 Años de Conceptualidad, Diseño y Comunicación Corregidor 1999.
SISTEMAS COMPOSITIVOS / EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO-ESCULTÓRICO Corregidor 2000.
CERÁMICA PRECOLOMBINA - Catálogo Coautor Mirta Marziali. Corregidor 2001.
MANUAL DE ESTÉTICA PRECOLOMBINA. nobuKo 2002.
MANUAL DE ICONOGRAFÍA PRECOLOMBINA Y SU ANÁLISIS MORFOLÓGICO nobuKo 2002.
PENSANDO AMERINDIA - Ensayos nobuKo 2003.
MANUAL DE ESTÉTICA MAYA. nobuKo 2003.
MANUAL DE DISEÑOS PRECOLOMBINOS - Antología morfológica. nobuKo 2003.
MANUAL DE HISTORIA Y ARTE DE AMÉRICA ANTIGUA - Pensamiento y Obra Coautor Carlos Punta nobuKo. 2003.
En Preparación: DIOSES PRECOLOMBINOS y ESTÉTICA SISTEMÁTICA..

Artículos en: Arte al Día 1987 / 2001 - SUMMA 1990 / 91 - Consejo Profesional de Arquitectura y Urbanismo 1989 - La Maga 1992 / 97 - La Prensa 1994 - La Maga, La Nación, Clarín, La Gaceta de Tucumán 1995 Clarín 1997 - Papel y Estampa 2000 / 01.

LABOR DOCENTE 1986 / 2002 Cursos y conferencias

1986 / 94 Dicta el curso HISTORIA DEL ARTE PRECOLOMBINO - Museo Eduardo Sivori. **1991 / 02** Dicta conferencias y cursos en intituciones universitarias y particulares del país.
1990 Dicta el curso de postgrado ARQUITECTURA PRECOLOMBINA Facultad de Arquitectura UBA.
1991 / 02 Funda y es Titular de la Cátedra DISEÑO Y ARTE PRECOLOMBINO Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires, para las carreras de grado: Arquitectura, Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Diseño de Indumentaria y Textil.
1994 / 96 Dicta el curso de postgrado DISEÑO VISUAL CÓSMICO PRECOLOMBINO FADU - UBA.
1994 / 98 Dicta cursos de HISTORIA Y ARTE y DISEÑO PRECOLOMBINO **1999** Dicta el curso MITOLOGÍA, SEMIOLOGÍA Y ESTÉTICA - Centro Cultural San Martín. - Conferencias.
2000 / 02 Dicta los cursos HISTORIA DEL ARTE y ARTE CÓSMICO AMERINDIO - Centro Cultural San Martín.
Conferencias y cursos, ARTE PRECOLOMBINO - Centro Cultural Rojas.
2002 Dicta el curso de postgrado DISEÑO PRECOLOMBINO - *Mitología / Semiología / Estética,* y la clase de ICONOGRAFÍA INCA en la Universidad Atónoma de Barcelona. Dicta dos conferencias sobre PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL ARTE PRECOLOMBINO, en el Museo Egipcio de Barcelona y el Instituto Catalán de Cooperación Iberoamericana.
2004 Dicta el Curso de Postgrado ESTÉTICA PRECOLOMBINA en la Maestría *Mundo Precolombino* de la Universidad Autónoma de Barcelona y en el *Centro de Estudios Precolombinos* de Barcelona.

CARLOS PUNTA. Nace en 1953 en Capital Federal.
Egresa de la carrera de Ingeniería en Electrónica en 1978.
Desde hace quince años es Investigador y Docente de Culturas Precolombinas. Docente de la Cátedra Sondereguer de Diseño Arte Precolombino FADU-UBA (1994 / 97). Actualmente dicta Cursos de Capacitación Docente, coordina Jornadas, Seminarios y Talleres sobre Culturas Precolombinas.

LABOR DOCENTE 1991 / 2003

1991/ 92 Dicta el Taller de Culturas Indígenas. - C. C. Roberto Arlt MCBA..
1994/ 97 Dicta Historia Precolombina en la Cátedra Sondereguer FADU - UBA.
1997/ 99 Dicta el Taller de Cultura Precolombina. - C. C. Che Guevara.
1999/ 00 Dicta Historia Precolombina - C. C. E. Santos Discépolo.
2000/ 03 Dicta Historia Precolombina. Curso de Capacitación Docente. Niveles I y II.- C. C. L. Marechal, Hurlingham. Bs. As.
1993 Dicta Prehistoria Bonaerense INCAM.
1993 Dicta Argentina Prehispánica Centro Educación. Nivel Secundario Nro. 31 - Morón - Bs. As.
1996/ 97 Dicta Historia de las Culturas Precolombinas. Galería Vertientes.
1998 Dicta La Herencia Cultural de América Proyecto Escuela Nativa Americana. - C.C.Hurlingham. Bs. As.
2003 Dicta Los Místicos Pueblos del Jaguar. Asociación Tantanakuy. 29ª Feria del Libro.
2003 Dicta Argentina Indígena. - Univ. Nac. Gral. San Martín. San Martín.

PUBLICACIONES

1993/ 98 Columnista en revistas educativas y barriales sobre Culturas Precolombinas.
1996 Marco Teórico, Apunte de la Cátedra Sondereguer. Colaborador de historia. CEADIG FADU-UBA.
1997/ 98 Artículos AMERINDIA - Coautor C. Sondereguer - Arte al Día Internacional. Nros. 62, 64, 65, 66 y 67.
1998 CIVILIZACIÓN AMERINDA - Tipología histórico plástica. Coautor C. Sondereguer - Corregidor.
1998 AMERINDIA - Introducción a la Etnohistoria y Artes Visuales Precolombinas. Coautor C. Sondereguer - Corregidor.
1998 ARTE CÓSMICO AMERINDIO. Colaborador. Corregidor.
1998 SISTEMAS COMPOSITIVOS AMERINDIOS - Colaborador Corregidor.
2001 CERÁMICA PRECOLOMBINA. Colaborador. Corregidor.
2001 Prehistoria Argentina - www.argentinaxplora.com
2003 Historia de América Precolombina - www.5artes.com
2003 *En preparación:* MANUAL DE HISTORIA PRECOLOMBINA DEL TERRITORIO ARGENTINO.